

Nº6
JUNIO/00
¡Sólo 395 Ptas!
¡Bombazo!
LA MEJOR REVISTA PARA LOCOS DE PLAYSTATION
PLAYTOP
PLAYTOP
ZAS, TRAS,TRAS
Alienpress
¡Sólo 395 Ptas!
TEKKEN T T: ¡te lo contamos TODO!
SF EX2 PLUS: renace la leyenda
STUNT
JACKIE CHAN'S STUNTMASTER: acción y humor en tu Playstation
GEKIDO
La ley del más fuerte
Canarias, Ceuta y Melilla 420 ptas.
Portugal 475 esc. (cont.)
8 413042 071204 00006

Sumario

Puntuación PlayTop

La manera de valorar que usamos en Play Top para puntuar los juegos que comentamos es muy sencilla. La puntuación puede ir de 1 a 5 estrellas rojas, de tal manera que nada más ver el nº de estrellas puedas conocer su puntuación:

★ Malo.
No malgastes tu tiempo con él.

★★ Regular.
Para pasar el rato, pero poco más.

★★★ Bueno.
Un juego al que prestarle atención.

★★★★ Muy bueno.
Un juego por encima de la media.

★★★★★ Excelente.
¡No puedes pasar sin este juego!

Al final de cada artículo, damos una valoración de los aspectos más importantes del juego (gráficos, jugabilidad, etc.) y una puntuación final que indica nuestra opinión general del juego. Y además, cuando veás una estrella junto a un artículo, un juego, un periférico, etc.. sabrás que es un producto que os recomendamos desde Play Top.

PLAYTOP

Editor y Director:
André Neves

Directora editorial:
Michelle Kunz

Redactor Jefe:
David Fraile

Redactores:
Daniel Acal, Rubén Guzmán

Colaboradores:
Miguel Angel Sánchez, Carlos Burgaleta, David Arellano, Nacho Gorroño Guerrero, Jorge Cid

Diseño y Maquetación:
Carmen Cañas, Marga Vaquero, Gema González (Portada)

Director General:
André Neves

Directora de Márketing:
Fátima Ulrich

Administración:
Raquel Novillo
Eva Buenafé

Publicidad:
Tel.: 91 556 15 63

Prensa de Hoy S.L.
c/ Orense, 32. 10º 3º Izq.
28020 Madrid
Tel.: 91 556 15 63
Fax: 91 556 91 11
E-mail: playtop@wanadoo.es

Distribuidora: SGEL, S.A.
Fotomecánica: Novocomp

D.L: M-8165-2000
Printed in Spain
impresa 03-2000
Epoca 1
Nº 6 PlayTop
Octubre 2000

¡Hola, amigos!

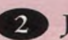
Debido a la increíble cantidad de material que recibimos y a vuestras peticiones, que son muchas, PLAYTOP pasará a ser mensual, esperando así poder ofreceros lo último y lo mejor en lo que a videojuegos se refiere. Por cuestiones editoriales, también nos hemos visto forzados a subir el precio de la revista, esperamos que lo comprendáis y que sigais con nosotros. Gracias.

Revista PLAY TOP
C/ Orense 32, 10 3º
28020 MADRID

También puedes mandarnos tus e-mails a esta dirección de correo electrónico:

playtop@wanadoo.es

Esperamos tus comentarios, dudas y sugerencias.



Metal Gear 2: Primer contacto

Sabíamos que estaba en desarrollo, sabíamos incluso que tenía prevista como fecha de lanzamiento el otoño del 2001, pero lo que no nos podíamos imaginar es que Metal Gear 2 iba a superar hasta nuestros mejores sueños.

MG: Sons of Liberty.

Metal Gear Solid para PSX supuso una revolución en el mundo de los videojuegos por su realismo, profundidad e inteligencia. También significó la consagración definitiva de Konami y sobretodo de su creador, Hideo Kojima. Pero toda esa grandeza no nos había preparado para la experiencia que se produjo en Los Ángeles dos días antes del comienzo del E3, la más importante feria de videojuegos del mundo. El propio Kojima se encargó de presentar a la prensa Metal Gear: Sons of Liberty, la continuación de la saga en PS2, y lo que se pudo ver dejó a todos estupefactos. Las imágenes de Snake en movimiento no dejan lugar a dudas: estamos ante una nueva revolución. Revolución técnica, porque nunca habíamos visto un juego tan realista, y esperamos que también jugable. Estos son de verdad los nuevos horizontes que abre PS2.

Los primeros detalles

Además de las imágenes, Kojima reveló que la historia de desarrolla en New York, y que tocará los grandes dilemas que nos depara el siglo XXI: la génetica y los mundos virtuales. Por eso, los enemigos serán los soldados Genoma. "MG2 tratará sobre dejar ir el pasado y abrir paso a las generaciones futuras", dijo el genio japones. Pero lo que más nos interesa es que el concepto de juego también es nuevo. Según Kojima, la potencia de PS2 le permite abandonar el planteamiento cinematográfico de Metal Gear Solid y centrarse en la creación de un mundo virtual mucho más realista. Toda una nueva experiencia, vamos. Hidoe Kojima no pudo ser más explícito al decir que "Metal Gear 2 es el juego que los usuarios quieren para la consola que los usuarios quieren". Pues eso.

Noticias

Unreal T. Deathmatch en PS2

En el E3 también se ha podido ver de lo que es capaz el nuevo Unreal Tournament para PS2. Demostrando sus capacidades de conexión y funcionamiento a través de la red, Sony conectó 4 consolas PlayStation 2 entre sí con una línea de Internet de FireWire, usando el sistema del puerto I-Link, permitiendo así un deathmatch entre los cuatro jugadores de las consolas.



Os podéis imaginar, con la capacidad que tiene la PS2, y con un juegazo como es el Unreal Tournament, el deathmatch fue espectacular. Lastima que no nos dejaran probarlo. Todos los propietarios de una PS2 pueden repetir esta magnífica sensación con sus amigos, simplemente adquiriendo los cables que FireWire pone a la venta por algo así como 100 dólares. Además, Epic Games pretende que, conectando la PS2 a un PC a través del puerto USB, los jugadores puedan bajarse de Internet nuevos mapas, música, modelos de personajes y más cosas. Están intentando que esto sea posible transfiriendo después los datos bajados a las tarjetas de memoria de la consola, pero aún esta por ver. De todos modos, los jugadores de PC no tienen nada que envidiar a esta consola, puesto que el juego, gráficamente hablando, es exactamente igual en ambos sistemas.

Primeras imágenes del juego

Dino Crisis 2



A estas alturas quién no conozca Dino Crisis no merece ser llamado "loco de la PlayStation". Dino Crisis marcó junto a Resident Evil un antes y un después en la forma de ver y entender los videojuegos. Capcom, el maestro de las secuelas, nos presenta ahora una continuación de la primera entrega de las aventuras de Regina y los dinosaurios. Como cambios a destacar, podrás usar a dos personajes, de manera parecida a Syphon Filter, los cuales serán Regina y Dylan, un nuevo personaje. Puedes equipar cada mano con armas distintas, además de encontrarte con 10 clases distintas de dinosaurios en el juego. Y mientras que el primer juego transcurría dentro de unas instalaciones en mitad de la jungla, en Dino Crisis 2 nos moveremos precisamente por la jungla y los bosques de tiempos antiguos. El juego promete bastante y continua directamente con el final de la anterior entrega. Todo lo relacionado con los gráficos, el sonido, la jugabilidad y la dificultad han sido prácticamente "rehechos", ofreciendo un nivel muy superior al del primer Dino Crisis, y casi poniéndose por encima de algunos juegos como Resident Evil 3, por ejemplo.









Se hizo público en el E3

Sony anuncia un Juego Secreto

En el E3 de Los Angeles, Sony ha avanzado los primeros detalles de un nuevo juego que combina acción y RPG, designado para capitalizar el estilo de juego popularizado por Nintendo, en la línea de Zelda. ICO, el título provisional del juego, ha sido descrito como un juego que contiene "un fantástico e inspirado mundo donde tendremos que encontrar nuestro camino a través de castillos convertidos en puzzles, mazmorras, corredores, campos y más escenarios para conseguir rescatar a una hermosa y encantadora jóven." La manera de jugar aparentemente es la de explorar, combatir y solucionar puzzles. La verdad es que no se han comido mucho la cabeza en lo que a argumento se refiere, pero parece que Sony ya se ha cansado de que sea Nintendo la mejor en juegos de ese tipo y se ha planteado seriamente la manera de acabar con eso. ¿Lo conseguirá? Esperemos que los gráficos, el sonido, la diversión y la jugabilidad estén a la altura, por que si no, me parece que Sony tendrá que seguir contentándose con un segundo puesto.

Ha sido presentada en el E3

Tenemos nueva Lara en la ciudad

Otro año y otra Lara, nos despedimos con lágrimas en los ojos de Lara Weller, pero al fin Eidos ha desvelado lo que muchos estaban esperando con impaciencia: qué modelo representará, de ahora en adelante, a Lara Croft en las presentaciones de la compañía. La chica en cuestión sólo tiene 16 años, aunque su presencia física responde perfectamente a las exigencias de este tipo de papeles. Se llama Lucy Clarkson, pesa 56 kilos y nació el 6 de julio de 1983 en Yorkshire (Reino Unido). Sus ojos son castaños, igual que su pelo, y estará presente en el E3 que se celebrará los días 10 a13 en Los Ángeles, USA. Ella dice que su novio está muy contento porque es un fanático de Lara Croft: "Ahora tendrá una Lara para él solo" ha dicho Lucy. Qué suerte tienen algunos... La verdad es que la chica está cañón, no tanto como algunas de las anteriores modelos que dieron vida a la singular heroina, pero sí lo suficiente para que se nos vaya la vista tras ella. Lo que sí es seguro es que será también la modelo oficial para la nueva aventura de Lara Croft -la quinta- que Eidos está preparando y que en principio saldrá para navidades. Tenemos unas ganas locas de que venga a nuestro país para conocerla en persona... eso sí, que se mantenga alejada de series televisivas de producción nacional si quiere seguir conservando su integridad.



Bleem para Dreamcast

Bleem, la compañía responsable del conocido emulador comercial del mismo nombre para PC, que permite jugar en un ordenador a casi cualquier juego de Playstation, ha decidido lanzar durante este año una versión de ese emulador para Dreamcast.

El emulador, denominado Bleemcast, vendrá acompañado de Bleempacks, que son unos discos para Dreamcast con los códigos de carga de cien juegos de Playstation cada uno. El emulador estará disponible en principio con 4 discos Bleempacks, con lo cual será compatible con cuatrocientos juegos de Playstation. Lógicamente, será necesario un juego de Playstation (original) para poder ejecutar el emulador. Lo que no se sabe es cómo se podrá jugar a algunos juegos con el pad de la Dreamcast, que trae menos botones que el de Playstation.

Sin duda alguna, este anuncio iniciará una nueva serie de litigios entre las tres compañías (Sega, Sony y Bleem), tal y como ha ocurrido con el lanzamiento del emulador para PC. Incluso es posible que el emulador no llegue a las tiendas, si Sony pone en marcha todo su ejército de abogados para impedir que haya otra consola, de otra marca, compatible con Playstation.



Noticias

Los precios bajan en PSX

De momento, el lanzamiento de PS2 ya tiene una buena consecuencia para los usuarios de PSX. Como habéis podido comprobar, el precio de los últimos lanzamientos de Sony es de 4.490, en juegos completamente nuevos como Teleñecos: Racemania o Tombi 2. Una iniciativa magnífica. Pero es que, además, analistas Estadounidenses aseguran que el precio de la PSX bajará en breve unos veinte dólares, por la tendencia del mercado, lo cual lo situaría en unos muy asequibles 79 dólares. Es de esperar que este fenómeno se de también en Europa, lo que significaría aún más ventas de PSX y que los desarrolladores de juegos sigan viendo a nuestra consola como la máquinas más rentable. En resumen, que PSX tiene aún mucho futuro por delante.

El periférico que faltaba

Está claro que PS2 va a ofrecer más posibilidades que ninguna consola hasta ahora. Por ello necesita todo tipo de periféricos, y Sony ha anunciado el lanzamiento de uno imprescindible: el ratón. Se llama Surprise Mouse, y se pondrá a la venta en julio en Japón. Vendrá acompañado de un disco de utilidades y ni que decir tiene que nos vendrá de perlas para jugar a ciertos juegos o navegar por internet.

Serán los primeros juegos occidentales de PS2

Primeros juegos de PS2 en USA

Recientemente se han dado a conocer los primeros juegos que se publicaran en USA para PS2, desde la fecha de su lanzamiento, 26 de octubre, hasta el final de año. Aunque la lista europea es aún no se conoce, lo lógico es que sea muy similar. Eso sí puede que se caiga algún título y tengamos alguno nuevo, probablemente cortesía de los desarrolladores europeos asociados a Sony, como Psygnosis. Fijaos en que ya hay títulos de auténtica categoría:

Armored Core 2 (From Soft)
Onimusha (Capcom)
Ready to Runble 2 (Midway)
Fantavision (Sony)
Dynasty Warriors 2 (Koei)
Summoner (THQ)
Top Gear Dare Devil (Kemco)
John Madden 2001 (EA)

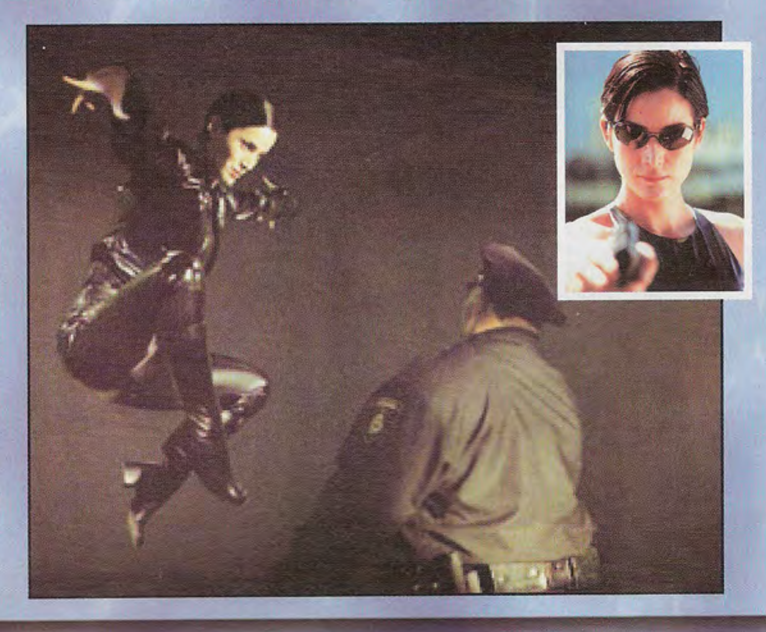


FIFA 2001 MSL (EA)
Big SSX (EA)
Ridge Racer V (Namco)
Tekken Tag Tournament (Namco)
ICO (Sony)

Shiny Interactive ya está preparando el juego

The Matrix en PS2

Todos sabíamos que The Matrix, la película de ciencia-ficción más importante de los últimos años, iba a ser convertida en un videojuego para PS2. Finalmente ha sido Shiny Interactive la compañía que ha llegado a un acuerdo con los creadores de la película, los hermanos Wachowski. Shiny, productores de los juegos de Earth Worm Jim y de "Messiah", se enfrentan a su mayor reto. El juego se basará en el argumento de la segunda película, que aún no ha comenzado a rodarse, y de editará coincidiendo con el estreno de la misma, en el 2002. Los protagonistas serán los ya conocidos Neo, Trinity y Morpheus. Alguno se puede sentir decepcionado por que haya sido Shiny la elegida para este ambicioso proyecto, pero hemos consultado a algunos de los más importantes expertos en videojuegos del mundo sobre el asunto, y sus opiniones son positivas. Carlos "Dr, Sangre" Burgaleta, reputado analista mundial de arte interactivo, opina que será un gran juego, y Daniel "Conan" Acal, miembro de la Academia Universal del Videojuego, da un voto de confianza a Shiny. Por su parte David "Conejo" Arellano, el testeador más prestigioso del mundo, también ha mostrado su satisfacción, y Susana "Julia" Herrera ha dicho al respecto: "¿Dónde comemos?"



Nuevas valoraciones de juegos de PS2

Famitsu juzga los primeros pasos de PS2

Famitsu sigue ofreciéndonos su respetada valoración de los títulos que van saliendo en Japón para la nueva aspirante a reina de las consolas, título que, hoy por hoy, aún sigue ostentando nuestra PSX. Te contamos sus impresiones.



Evergrace: 7, 7, 8, 6 (Total 28) El juego de rol de From Software ha sacado una nota aceptable. Aunque el correcto apartado técnico y algunas buenas ideas, como el cambio de indumentaria de los personajes, consiguen un buen resultado final, el juego no explota el enorme potencial de la consola y ofrece pocas novedades dentro del género.

Primal Image: 7,7,7,6 (Total 27) Este es un juego verdaderamente original, del que planeamos hablaros en próximas ediciones de Japon Previews. Nos permite crear chicas virtuales e interactuar con ellas. Famitsu elogía los excelentes modelados tridimensionales (¡ejem!), pero el control es poco preciso y la jugabilidad no convence.

Love Story: 7, 7, 8, 7 (Total 29) Una especie de peli interactiva en la que seleccionamos algunos diálogos y respuestas a preguntas. A Famitsu le ha gustado un sistema que nos permite saber que están pensado o sintiendo las chicas en ese momento.

Breath of Fire IV: 8, 8, 8, 7 (Total 31): Para finalizar, os hablamos de este juego de PSX, que ha conseguido una buena puntuación. Elogian el sistema de combate y los minijuegos, incluido uno de pesca que puede utilizar el pad en forma de caña.





¿Microsoft en PS2?

Uno de los mejores juegos de estrategia del PC, "Age of Empires", parece que tendrá un aversión para PS2, que sería publicada en breve en Japón. La noticia aún no está confirmada, pero no deja de sorprender que Microsoft, la compañía creadora del juego, piense en adaptar su producto a PS2 ahora que planea lanzar su propia consola. "Age of Empire" te permite elegir entre varias civilizaciones de la antiguedad y hacerlas evolucionar desde el neolítico, al mismo tiempo que se enfrenta en combate contra otros pueblos limítrofes. El juego se desarrolla en tiempo real, y su éxito en PC ha propiciado que recientemente se haya publicado su segunda parte.

Fox Sport muere antes de nacer

La compañía de videojuegos Fox Interactive había creado recientemente un nuevo sello especializado en juegos deportivos llamado, con visionaria originalidad, "Fox Sports". Pero recientemente se ha anunciado la cancelación del título en el que trabajaban, "Major League Baseball 2001", y el cierre del nuevo sello en sí. Al parecer, Fox no está dispuesta a hacer frente a los grandes gastos que suponen la creación de juegos deportivos, y centrará su futura oferta en productos de otro tipo, más baratos de producir.

Noticias

¿Dos millones de PS2? Aún no

Desmientiendo los rumores que afirmaban que Sony ya había conseguido vender 2 millones de PlayStation 2 en Japón, un portavoz de la compañía rápidamente ha aclarado que, a finales de marzo "habíamos vendido 1.400.000 unidades de PS2 en Japón". Lo que pasa es que las previsiones apuntaban a que de ahí en adelante, se venderían medio millón de consolas al mes, cifra que no se ha cumplido. No obstante, tienen que estar ya por la cifra deseada, por lo que será inminente el anuncio oficial, esta vez sí, de la venta de 2 millones de consolas en el mercado nipón.

Take Two rebaja los precios de sus juegos

Siguiendo la iniciativa de Codemasters en Europa, que ha empezado a vender juegos a 10 libras (unas 2.500 ptas.) en el Reino Unido, la mitad del precio de un juego de serie Platinum en aquel país, Take Two ha decidido rebajar el precio de algunos de sus juegos a 10 dólares (unas 1.700 ptas.), aunque, a diferencia de los juegos de la serie Platinum, en esta ocasión no nos encontraremos con best-sellers (recordemos que Sony exige un mínimo de ventas a un juego para que este pueda ser relanzado en la serie Platinum), sino con juegos de poco éxito comercial.
Los juegos que saldrán a la venta a 10 dólares por el momento son: Grudge Warriors, Spec Ops: Stealth Patrol, y Darkstone.

Johnny cogió su PS2

PS2 podría tener fines militares

El gobierno japonés ha hecho unas interesantes declaraciones oficiales, en las que llama a la PlayStation 2 "producto relacionado con armas convencionales". El motivo de estas afirmaciones es que, según parece, el gobierno japonés tras echar un vistazo a la tecnología de la nueva consola de Sony, ha descubierto (o al menos eso dicen) que el chip gráfico de la consola podría usarse con fines bélicos si cayera en malas manos, ya que dicho chip puede calcular 3 millones de vectores en 3D en un segundo, siendo viable que esta máquina pudiera guiar misiles, al tener la misma potencia que un superordenador. Y por si esto no fuera poco, también han indicado que la tecnología de las tarjetas de memoria es factible para el uso de encriptación de datos. ¿Realidad o simple campaña de publicidad? Sony no ha hecho ninguna declaración sobre este asunto, pero si es publicidad lo que buscan es bastante innecesario, pero si es verdad, solo falta que lo vayan haciendo público dando ideas a la gente. Por lo que parece, Iraq, Korea del Norte y Libia se quedarán sin PS2 de importación, ya que no tienen buenas relaciones con Japón. Más que nada, por si acaso...

Vuelve Kenshiro a PlayStation

El Puño de la Estrella del Norte

Bandai ha confirmado que están trabajando en el desarrollo de un nuevo juego para PlayStation llamado El Puño de la Estrella del Norte. El juego, el cual se espera sea lanzado en Japón este verano, es un juego de acción en 3D basado en la clásica y legendaria serie de anime. Dicha serie no ha sido emitida en nuestro país, quedandonos unicamente el consuelo de haber leído los mangas y de haber visto la película de animación, así como una con actores reales, que pese a sus buenas intenciones, era bastante malilla. Parece ser que el juego será del tipo Streets of Rage y Final Fight, teniendo que avanzar a través de distintas fases quitándo de en medio a todo el que aparezca. Recordemos que ya en Megadrive y en Super Nintendo pudimos disfrutar de un juego de similares características basado también en este personaje.





Un mundo posapocalíptico donde solo los más fuertes sobreviven...





TOP PLAYSTATION más vendidos

1 SYPHON FILTER 2



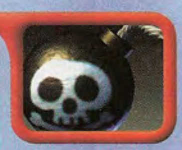
6 F1 2000



2 MANAGER DE LIGA



7 CRASH BANDICOOT 3 (PLATINUM)



3 RESIDENT EVIL 3: NEMESIS



8 TEKKEN 3 (PLATINUM)



4 MEDIEVIL 2



9 RESIDENT EVIL: SURVIVOR



5 GRAN TURISMO 2



10 FEAR EFFECT



(Fuente consultada: Centro Mail)

(Fuente consultada: Blockbuster Video)

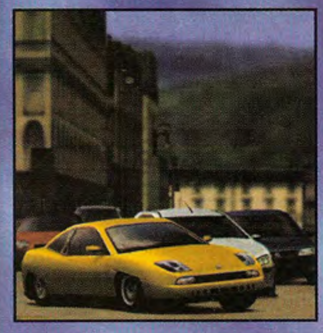
TOP PLAYSTATION más alquilados

1- MEDIEVIL 2
2- SYPHON FILTER 2
3- CRASH 3 (PLATINUM)
4- GT2
5- FIFA 2000
6- BICHOS (PLATINUM)
7- MANAGER DE LIGA
8- TEKKEN 3 (PLATINUM)
9- GRAN TURISMO (PLATINUM)
10- SPYRO (PLATINUM)

Como era de esperar, Syphon Filter 2 se ha erigido como rey indiscutible del panorama consolero en lo que a ventas se refiere, ocupando en su espectacular entrada el primer puesto, como tenía que ser. Gabe Logan vuelve dando caña.



Aunque con dificultades, Gran Turismo 2 sigue aguantando entre las posiciones destacadas de venta y alquiler, aunque le va a ser muy difícil volver a escalar puestos hasta las primeras posiciones con los títulos tan buenos que están llegando.



Y en alquiler también tenemos otra entrada fuerte, Medievil 2, que no se ha conformado con otro puesto que no fuera el primero. Los aficionados saben lo que es bueno y lo demuestran apostando por la segunda aventura de este esquelético caballero.

Tekken Tag Tournament

El sueño se hace realidad

Poco más de un mes después de su lanzamiento, PS2 ya ha recibido el primer clásico de su catálogo. Namco, uno de los pilares básicos de Sony en el exitoso periplo de PSX, ha presentado una obra maestra, de nombre Tekken Tag Tournament.



▲ *Una de las grandes virtudes de Tekken, las diferencias entre los luchadores, se mantiene intacta. Los gráficos los representan en todo su esplendor: bajos o enormes, gordos o estilizados...*

Tras el éxito que representó Ridge Racer V, Namco ya se ha convertido en el principal valedor de la nueva consola de Sony. Ahora, adaptando y potenciando una de sus recreativas, ha dado a luz un juego que, sin ser revolucionario, se corona como el nuevo rey de la lucha en cualquier sistema. Y te lo decimos sin tapujos: este TTT es el mejor juego de lucha que existe... pero la verdad es que sólo gana por un pelo a sus dos rivales más importantes: Soul Calibur y Dead or Alive. Pero vamos por partes.

Namco aprovecha la PS2

Si eres fan de Tekken y has jugado a la recreativa, probablemente la consideres un pariente menor de la saga, algo así como un adecuado entretenimiento mientras esperas la llegada de Tekken 4. Una de las razones es que el apartado técnico no ofrecía ninguna novedad con respecto a Tekken 3. Pero el debut de la saga en PS2 no podía ser sólo eso, así que se ha remodelado todo el apartado gráfico. Para serte sinceros, el juego no luce tan impresionante como las primeras capturas que se nos presentaron, pero eso no quita para que estemos ante el juego de lucha más bonito hasta la fecha. El modelado de los luchadores es perfecto, y los miles de polígonos que los componen no se delatarán ante tus ojos en ningún momento. Ni siquiera en los planos más cercanos notaremos ningún fallo. Destacar que se ha conseguido una perfecta unión de las articulaciones. Los escenarios han evolucionado considerablemente, pero aún no son en 3D reales. Sin embargo, los efectos de profundidad son mejores que nunca. Y los fondos tienen gran sensación de vida, con multitud de elementos en movimiento. En algunos llegaremos a ver hasta diez personajes totalmente poligonales en acción, moviéndose, hablando, saltando... Destacar también los extraordinarios efectos de luz, de un realismo y perfección que tiran de espaldas.

Más vale lo bueno conocido

Pero los cambios técnicos no pueden disimular que este es el Tekken de siempre. Los mismos personajes, algún movimiento nuevo y el mismo concepto de la lucha. Lo cual no tiene porqué ser un defecto, ya que Tekken es considerado por miles de fans en todo el mundo como el mejor juego de lucha jamás realizado. La prueba definitiva de que Tekken Tag no es la continuación oficial de la saga es que no se puede encajar en la continuidad de ésta. Podremos jugar con cualquiera de los 34 luchadores de los juegos anteriores. Si tenemos en cuenta que entre la segunda y la tercera parte habían pasado veinte años en la vida de los personajes, veremos que los encuentros entre algunos son toda una paradoja temporal. Si eres uno de los pocos que no lo han jugado, te contamos los secretos de su éxito. Tekken es una simulación de lucha realista, que se aleja de



▲ *Para el juego se han creado nuevas escenas de vídeo aún más impresionantes que las de Tekken 3.*



▲ *El realismo alcanzado en estas escenas es sorprendente. ¿Para cuando una peli de Tekken?*







▲ Esto del colegueo es muy divertido: mira a Paul y Law charlando sobre com o van a destrozar a sus rivales.



▲ Los escenarios han mejorado ostensiblemente, con efectos de luz muy conseguidos y una profundidad asombrosa. No desentonan para nada con los increíbles protagonistas.



▲ King y Armor King pueden combatir juntos o ser enemigos... pero ya no comparten todos sus ataques.



▲ Además de los ya conocidos, todos los personajes presentan algún ataque nuevo.



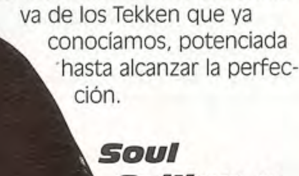
▲ El juego recupera a personajes que, como Jun, habían desaparecido en Tekken 3.

magias y cosas por es estilo para centrarse en movimientos de lucha espectaculares pero casi todos posibles. Los combates son una prodigiosa mezcla de habilidad e inteligencia. Un principiante puede dominar enseguida unos cuantos golpes demoledores y enfrentarse a la CPU con garantías. Pero el jugador experto tiene un juego eterno, con montones de técnicas y ataques, todos ellos con su correspondiente forma de ser contrarrestados... y combos increíbles, y tantas técnicas de lucha como personajes diferentes (en este caso, treinta y cuatro) y, y... Pero lo mejor es la sensación de control que se transmite al jugador, ese sentimiento de que el vencer siempre está en tu mano y nunca depende de la suerte. Y no te engañes: en Tekken gana el que mejor use la técnica del contraataque. Así que más vale que aprendas primero a protegerte.

La unión hace la fuerza

Todo esto ya lo habíamos visto en los Tekken anteriores. Pero la principal novedad es que ahora los combates se realizan por parejas. Deberemos seleccionar dos luchadores que podremos intercambiar en cualquier momento del combate. Cuando cualquiera de ellos sea derrotado, perderemos. Esto hace que nos enfrentemos a combates más largos y con un mayor componente estratégico, ya que cambiar de personaje en el momento adecuado será fundamental. Y además debemos aprender a manejar la técnica de dos luchadores, con lo cual los comodones que os limitáis a aprender los movimientos de uno sólo tendréis que esforzaros el doble. Como colofón, la versión de PS2 resulta ser más rápida que la máquina y nos obliga a pensar más deprisa, siendo un poco más difícil y un reto aún mayor para los tekkenadictos. En resumen, nos encontramos con la versión definitiva de los Tekken que ya conocíamos, potenciada hasta alcanzar la perfección.





Soul Calibur y Dead or Alive 2

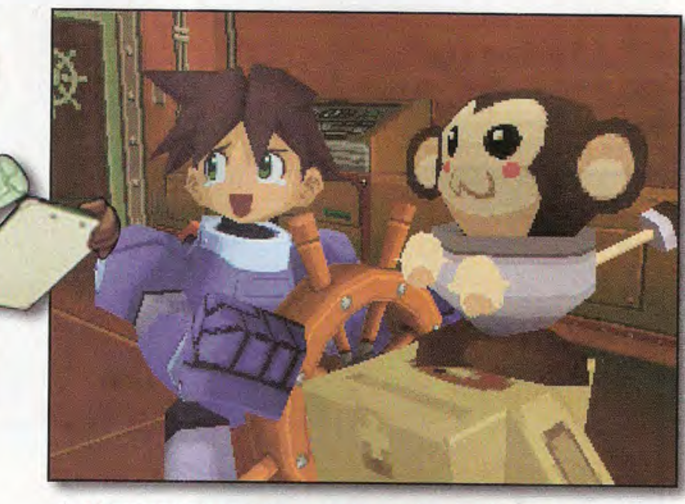
Que Tekken Tag es un juegazo es algo que ya debe haberte quedado claro. Pero, si en esencia es el mismo juego de hace un par de años, ¿lo ha superado alguno de sus competidores? En los pensamientos de todos está Soul Calibur, la obra maestra que Namco presentó en Dreamcast a finales del año pasado. En nuestra opinión, Tekken le gana por los pelos, tanto en técnica como en jugabilidad. Pero la elección de uno de los dos juegos depende directamente del tipo de combates que prefieras: cuerpo a cuerpo o con armas blancas. Así de sencillo. Eso sí, nosotros creemos que esa jugabilidad casi mística que ha alcanzado Tekken le sitúa aún un paso por delante. El otro reto se llama Dead or Alive 2, que nos ha sorprendido con una excelente versión en PS2. De nuevo los dos juegos andan parejos. Gráficamente, la obra de Tecmo raya a gran altura, pero se desmarca con un estilo un poquito más cercano al manga. La imagen de Tekken es más contundente. En lo que a jugabilidad se refiere, Dead or Alive es más rápido, y por ello hay quien lo considera más divertido. Pero a la larga es menos satisfactorio y profundo que el rey. En resumen, estamos ante el que es, posiblemente, el mejor juego de lucha del mundo. Pero no será recordado por su innovación. Ahora sólo nos queda perdernos en sus profundos combates, y soñar con que Namco vuelva a revolucionar el género con Tekken 4.

Megaman Legends 2

El eterno retorno

Uno de los personajes insignia de la poderosa Capcom vuelve con la segunda parte de su aventura 3D. Megaman (Rockman para los japoneses) está dispuesto ha demostrar que, a la hora de hacer secuelas, Capcom las fabrica como churros.

Consola: PSX
Género: Aventura 3D
Compañía: Capcom



▲ *Megaman y sus amigos se muestran más expresivos que nunca. El look dibujo animado del juego está muy conseguido y es muy simpático.*



▲ *Los gráficos son bastante mejores que en la primera parte, como demuestran los interiores 3D.*

Si jugaste al Megaman Legend original vas a encontrarte con una aventura 3D de desarrollo muy similar, que se basa en la exploración de mazmorras y el avance paralelo de la historia. Megaman Legends se aleja de los tradicionales juegos en 2D de la saga y nos presenta a nuestro héroe en un entorno en completas 3D, con claras reminiscencias a la aventura 3D por excelencia: The Legend of Zelda: Ocarina of Time. Para poder interactuar correctamente con este mundo poligonal, Megaman exhibe toda una serie de habilidades muy conseguidas: saltos, montones de ataques, transporte de objetos, comunicación con otros personajes, e incluso algún que otro movimiento especial como las botas-jet, que le permiten desplazarse más deprisa y realizar movimientos al estilo skater.

Explotando el Dual Shock

Aunque la estructura del juego es muy similar a la de su predecesor, los programadores han refinado bastante esta segunda parte. Destaca la inclusión de dos modos de control que hacen uso de las posibilidades del Dual Shock, mejorando la jugabilidad. Se pueden utilizar los dos sticks al más puro estilo Ape Scape, usando uno para moverse y otro para observar el entorno. También podremos asignar a un stick la posibilidad de mover la cámara a nuestro antojo. Estas novedades y la posibilidad de usar un cursor localizador en los combates hacen que Megaman supere con nota el siempre difícil apartado de la jugabilidad 3D. Técnicamente, el juego también es mejor que su predecesor. Los gráficos ofrecen texturas más suaves y coloristas y los efectos especiales como explosiones o armas también han mejorado. Pero lo que más ha evolucionado son los protagonistas, ahora mucho más expresivos y menos robóticos. Mención aparte merecen los interiores, también en 3D reales y muy bien realizados. Los exteriores no gozan de tanto nivel de detalle, pero apenas hay niebla o popping.

Demasiado sencillo

Con todos estos elementos, Megaman Legend 2 tiene pinta de ser un juegazo. Pero hay algún detalle que juega en su contra. Primero, la simpleza de la historia. Y segundo, y puede que más importante, la simpleza del desarrollo. Debemos visitar mazmorras, acabar con enemigos finales más o menos impresionantes y conseguir las llaves que nos permitirán acceder a otras zonas. Todo demasiado repetitivo. Los combates se parecen mucho unos a otros, y básicamente consisten en correr alrededor del enemigo disparando a toda velocidad. Pero el planteamiento de Megaman Legend 2 y sus virtudes jugables lo convierten en una promesa. El juego acaba de aparecer en Japón, y nosotros aún tenemos que jugarlo a fondo. De momento, a pesar de sus defectos, su indudable calidad técnica y adicción nos han enganchado. En España no sabemos cuando aparecerá, pero con suerte podrás jugarlo este año 2000.



Wild Arms 2nd Ignition

Más de lo mismo

Juegos de rol hay cientos. Pero es que, además, casi todos tienen una o varias secuelas. Y estas aventuras apasionantes no lo son tanto cuando has jugado un montón parecidas.

Si eres lector habitual de la revista conocerás nuestra opinión acerca del panorama actual del rol en PSX. En la mayoría de los casos la originalidad brilla por su ausencia. Y este es un problema de difícil solución puesto que ya se sabe la pasión que los japoneses sienten por este tipo de juegos, pese a que en occidente nos puedan parecer demasiado parecidos o faltos de originalidad.
Dejando esto a un lado, entendemos que este Wild Arms 2nd Ignition se encuentra con otra dificultad añadida: su condición de secuela. Debe presentar un progreso en todos los sentidos -para eso es una secuela- pero a la vez se deben mantener los aspectos característicos del juego -sus señas de identidad, para entendernos-. Y Wild Arms 2nd Ignition procura ser tan fiel a la primera entrega y a los esquemas habituales del género que... no es demasiado original.

¿Clones?

El primer parecido entre la primera entrega y la segunda tiene que ver con los personajes. El trío protagonista del primer juego tiene una correspondencia casi idéntica con tres de los personajes que componen el cuarteto de aventureros de este 2nd Ignition: el héroe Ashley se parece sospechosamente a Rudy, la maga Riruka es "clavadita" a Cecilia



▲ *¿Os suena? Las escenas de combate y su manejo están dentro de los cánones típicos.*

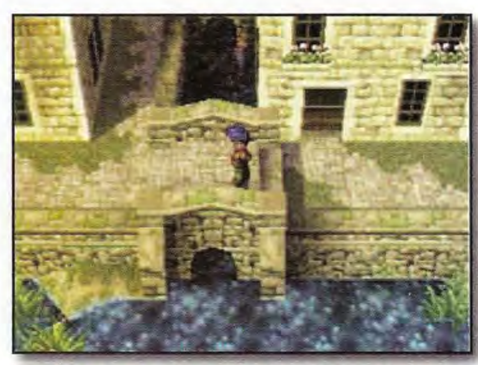
y la semejanza entre Vincent Valentine y Brad es sorprendente. El cuarto en discordia es Tim Rhymeless, un sacerdote. Al igual que en la primera parte, los personajes empiezan cada uno por su lado y el grupo se irá formando a medida que el juego avance. Su diseño se aleja un poco -no mucho, desde luego- de la estética "super-deformed"de la primera entrega, aunque siguen siendo un tanto infantiles.

Sistema de menús

Tampoco sería cierto decir que Wild Arms 2nd Ignition es igual que el primero. Tiene algunas innovaciones con respecto a aquél. El problema es que las innovaciones... ya las hemos visto en otros juegos. El sistema de menús es una mezcla que aglutina diversas maneras de organizar todo lo que nuestros personajes vayan acumulando en su camino. Hay tres "sistemas". El primero de ellos es el mismo que apareció en la primera parte. En él encontraremos todos aquellos objetos que nuestros personajes puedan o deban usar a lo largo de su misión. En el segundo están los puntos que cada personaje tiene según la característica -fuerza, agilidad, etc.-. El último nos permitirá eludir ciertos encuentros con grupos de monstruos. Así nos evitamos el desesperante trance de estar combatiendo inevitablemente a cada paso -como en FF VII- pero no es demasiado original -ya lo vimos en Shadow Madness-.
El mundo en el que nos movemos es un poco más grande que en la primera parte, pese a que sigue siendo el mismo, lo que es hasta cierto punto lógico ya que la historia entronca perfectamente con el primer juego y deja abierta la posibilidad de otras partes.
En fin, estamos ante un juego de rol de corte clásico que no defraudará ni a los japoneses ni a los incondicionales del género. No obstante, los que busquen algo diferente en este "mundillo" deberán seguir esperando.



▲ *Observad la cara de mala leche de este personaje.*



▲ *Los escenarios y la perspectiva que adopta el juego tampoco ofrecen demasiadas novedades.*

Nightmare Creatures II

Gore que salpica

Después de mucho tiempo sin noticias de esta tan esperada secuela, por fin Konami nos ofrece una segunda parte más oscura y con grandes dosis de gore y sangre. No puedes pasar sin él.



▲ *Wallace es un experimento del Doctor Crowley, por lo que una vez libre, querrá vengarse despedazándole.*

Y seguimos con el terror. Esta visto que o se pasan o no llegan. Actualmente, solo dos géneros dominan la PlayStation: El Survival Horror y sus derivados, con la saga Resident Evil a la cabeza, seguida por juegos como Fear Effect, Silent Hill, o este Nightmare Creatures II, y los juegos de rol, encabezados estos por la saga Final Fantasy.

100 años después... todos calvos

La historia de este NC II parte 100 años después del final de la primera entrega. El malvado científico Adam Crowley vuelve (de alguna forma no explicada) y con más mala leche que nunca. El conflicto central de la historia es corto pero intenso. Su amado experimento-paciente Herbert Wallace ha conseguido liberarse de las garras de su captor y creador. Wallace es un zombie mutado de un hombre, encerrado en una habitación durante incontables años, sin ser capaz de librarse de los terribles experimentos a los que Crowley le sometía. Además, su amiga Raqueel Donnerty ha sido capturada, necesitando su ayuda (él como Wallace sabe esto también es un enigma que se nos escapa...)
Wallace está hecho con 700 polígonos, haciendole rápido y que tenga buen aspecto. Como arma lleva un hacha capaz de partir en dos a cualquiera que se ponga por medio. Podemos correr, caminar, pelear, saltar, trepar, nadar y ejecutar movimientos combinados (fatalitys como en Mortal Kombat). Los enemigos también pueden hacerlos, claro. El gore está muy presente, llegando incluso a veces a salpicar (literalmente) la sangre en la pantalla, haciendolo muy divertido y bestial.
En principio solo podemos usar a Wallace, aunque a mitad de la historia podremos elegir también a Raqueel, una atlética y delgada Agente del Servicio Secreto Inglés, la cual lleva dos pequeñas espadas que maneja con destreza. A lo largo del juego (12 fases bastante largas y complicadas), podremos recoger power ups para recuperar salud, también tendremos que encontrar llaves y otros objetos imprescindibles para la resolución del juego. También podremos recoger hechizos, que además de divertidos, se realizan de manera sencilla y nos permiten realizar bolas de fuego, electricidad, explosiones, etc.. a cual más divertida y práctica, para usar en esos momentos en los que estamos rodeados y no sabemos que hacer.



▲ *Para esta segunda aventura, los diseñadores han creado más de 30 monstruos a los que enfrentarnos.*

El juego cuenta también con un montón de escenas cinemáticas bien realizadas que animan el juego, eliminando cualquier sensación de aburrimiento que a veces nos producía el primer juego. Los tiempos de carga también se han disminuido, para evitar que la jugabilidad se vea afectada.
Si bien el juego adolece de algún pequeño fallo en el argumento, la calidad gráfica está en los niveles esperados, aunque tampoco se puede decir que es una maravilla, podemos afirmar sin problema alguno que el juego, aún pudiendo ser bastante mejor, ha quedado bastante resultón. Quizás a veces es demasiado oscuro, lo que hará que nos volvamos locos con el brillo y el contraste de la tele, pero en juegos de terror, la oscuridad es la que manda.



▲ *También podremos jugar con Raqueel, Agente del Servicio Secreto Inglés y amiga de Wallace, el prota.*



Resident Evil Survivor

Zombies a mogollón

Género: Shoot'em up
Compañía: Capcom

Para todos los seguidores de la saga Resident Evil, que creían que le faltaba algo a la saga, llega esta nueva aventura donde dejamos de lado el raciocinio para prestar atención a la velocidad con la que apretamos el gatillo.



Bien es cierto que muchos de nosotros, amantes del terror "per se" y del tan afamado género "Survival Horror" tan de moda en los videojuegos hoy en día, echabamos de menos algo de adrenalina pura y dura dentro de la saga Resident Evil. Que conste que las tres entregas aparecidas hasta el momento no han hecho sino impactarnos gratamente, dejando constancia de que sin duda, es una de las sagas que tiene nombre propio y que ha impulsado toda una nueva clase de juegos, aunque no podemos olvidar que bebe de fuentes como, la por mucho tiempo olvidada, saga "Alone in The Dark", basada en los "Mitos de Cthulhu", del escritor H. P. Lovecraft. Esta saga también va a ser revitalizada próximamente, pero sin duda fue una pionera de la que juegos como RE han surgido, llegando a eclipsar sus orígenes.

De zombies y hombres

Hemos podido disfrutar en recreativas y más tarde en Pc de juegos como "The House of Dead", que partían del espíritu de este tipo de juegos y de películas ya tan famosas como "La Noche de los Muertos Vivientes", de George Romero, no ha sido hasta ahora cuando por fin la gente de Capcom ha visto las posibilidades de ofrecer un genuino juego de terror en el que no hace falta pensar (al menos no excesivamente) y sí tener reflejos y velocidad de lince, para poder sobrevivir a la gran cantidad de zombies que salen a nuestro paso. Resident Evil: Survivor ofrece las características, diversión y jugabilidad de cualquier otro shoot'em up del mercado, pero evolucionando un paso más adelante.

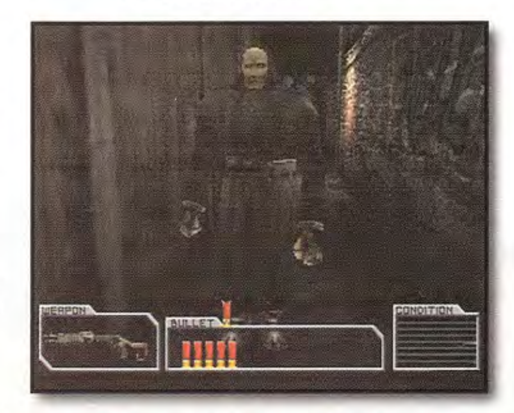
Lucha sin cuartel

También en este juego tendremos que encontrar objetos que luego podremos combinar, además de poder elegir el camino a seguir, simplemente girando pulsando un solo botón. Aunque se puede jugar con mando normal y Dual Shock, bien es cierto que en juegos como este, donde la velocidad es vital, una pistola siempre es la mejor solución. Si bien los gráficos son el punto más flojo del juego, ya que no están pre-renderizados, pixelizando mucho los escenarios y personajes (más o menos igual que en la segunda parte de Jungla de Cristal), el sonido y la jugabilidad son excelentes, estando a la altura de lo que esperabamos, y evitando comparaciones con la saga "normal" de RE, ya que se tratan de juegos distintos. A nuestros ojos, con este juego se ha intentado combinar lo mejor de una aventura gráfica con lo mejor de un shoot'em up, y curiosamente, nos ha recordado con grata nostalgia a un antiguo juego de Spectrum, "La noche de los muertos vivientes", basado también en la película de Romero, aunque salvando las distancias, claro está.

Resumiendo: RE: Survivor está aquí para abrir el camino de la saga hacia otras formas de juego, consiguiendo con éxito que el experimento salga airoso de la experiencia.



▲ *Una buena jugabilidad y diversión hacen que pasemos por alto la poca calidad de los gráficos.*



▲ *Umbrella, como no podía ser de otra forma, está detrás de todo el asunto, tendrás que solucionarlo.*



Need for Speed: Porsche Unleashed

Simulador de Porsche

Género: Velocidad
Compañía: Electronic Arts

Llega el quinto título de la saga Need for Speed a España. Si has jugado los anteriores, vete quitando ideas preconcebidas de la cabeza. Porsche Unleashed se revela como un juego diferente.

¿Qué pasa, que ya no nos van a perseguir una legión de policías mientras nos saltamos todos los límites de velocidad establecidos? Tranquilo, que ese modo de juego sigue existiendo. Pero EA se ha preocupado por dotar a su nuevo Need For Speed con un enorme abanico de opciones y competiciones, conscientes de que Gran Turismo es el juego de coches que marca la pauta. Ahora te estarás preguntando el porqué del título del juego. ¿Pero sólo vamos a poder conducir coches de la marca Porsche? Pues sí, pero ni más ni menos que setenta modelos diferentes, entre los actuales, los clásicos y los prototipos. Todos se comportan de forma diferente, y ofrecen una maniobrabilidad perfecta y un gran placer al conducirlos.

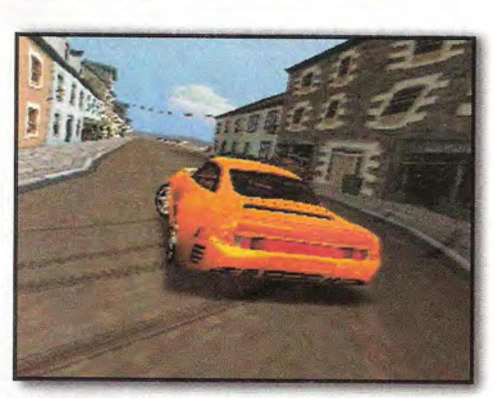


▶ El diseño de los vehículos es de lo mejor del juego. Son idénticos a los Porsche de verdad.

Para todos los gustos

Porsche Unleashed se caracteriza por ser uno de los juegos de velocidad con más opciones que hemos probado. Desde carreras para cuatro jugadores simultáneos a pantalla partida (con multitap, claro), hasta la posibilidad de personalizar coches y circuitos... Pero destacan, sobre todo, los modos de juego. Existen dos en los que este Need For Speed da lo mejor de sí mismo. El primero es Evolution, dividido en tres áreas que abarcan desde los años cincuenta hasta la actualidad. Deberás ir compitiendo en diferentes carreras, lo que te permitirá ir acumulando dinero y comprando nuevos vehículos. El juego te indica el porcentaje que llevas completado, y logra ser verdaderamente adictivo. Pero aún nos gusta más el modo Factory Drive. Se basa en un sistema de medallas a lo Gran Turismo, y en él, los empleados de Porsche nos irán proponiendo diferentes objetivos. Según los superemos, conseguiremos nuevos coches para otros modos de juego. Una mecánica muy divertida. Si a todo esto añadimos el adecuado control de los vehículos, que se traduce en disfrutar jugando, parece que estamos ante un juegazo... lástima que otros aspectos reduzcan la nota final.





▶ Porsche Unleashed mezcla con maestría elementos arcade con conducción realista.

Ese par de detalles...

El apartado gráfico del juego no raya a gran altura. Los diseños de los coches son correctos, pero los entornos son pobres y la pixelación excesiva. No son gráficos malos, pero sí anticuados. Lo que de verdad limita las posibilidades del juego es el pobre diseño de circuitos. Nos encontramos con carreteras con rectas infinitas que lanzan tu vehículo a 300 kilómetros por hora, y, de repente, ¡zas! (Tras, Tras), una curvita de noventa grados que te hace frenar en seco. Y, aún así, no evitarás un buen tortazo. Afortudamente, el buen número de circuitos hace que encontremos alguno bien diseñado, pero en general son poco imaginativos, cuando no parecen construidos a mala idea. Afortunadamente, es estilo de la conducción, que mezcla elementos realistas con algún que otro fenómeno físico imposible, hace que jugar sea entretenido. El paso de frames tampoco es para muchas alegrías, pero no baja de 20 por segundo, con lo cual no repercute en la jugabilidad. Porsche Unleashed es un buen juego que podría haber llegado más lejos, y sus múltiples opciones y sus maravillosos coches lo convierten en una buena compra.



Gekido

Pega duro, pega fuerte... ¡pero pega el primero!

Género: Beat'em-up
Compañía: Gremlin





Dos de los protagonistas, con cara de pocos amigos.

Con Gekido volvemos a los tradicionales juegos de "golpea-y-avanza", aunque eso sí, con un lavado de cara que hace que, por lo menos, nos demos cuenta de que las viejas tradiciones nunca mueren.



Nuestro objetivo es el de siempre, acabar con todos los malosos que aparezcan en pantalla.



La mayoría de las cosas que aparecen en pantalla pueden explotar o arrojarse, así que ten cuidado.

Con el espíritu de Double Dragon, Wu-Tang Shaolin Style y Streets of Rage llega este nuevo juego de peleas a nuestra consola, y es uno de los mejores ejemplos para comprobar que el género no ha muerto. Gekido intenta ser todo lo que un consolero aficionado a los juegos de peleas busca, y después de eso seguir sorprendiendo. Siguiendo la tradición, el juego es un beat-'em-up con scroll lateral, que avanza según eliminamos a nuestros enemigos en pantalla, aunque dotándolo de cierta sensación tridimensional, como no podía ser de otra manera en estos tiempos.

¿Cuál es la excusa esta vez?

Repartir mamporros a diestro y siniestro siempre ha estado bien si teníamos una causa justificada, ¿cuál toca esta vez? Pues una un poco complicada, no encontraremos a novias secuestradas o malvados señores del crimen que intentan apoderarse de la ciudad. Esta vez nos encontramos a un programa cazador de virus que ha mutado en una forma humana después de haber "evolucionado exponencialmente", siendo ahora un peligro para la seguridad mundial. ¿Parece complicado? Pues olvídalo y ten presente solo una cosa: acabar con todos los que aparezcan en tu pantalla. Así de simple.

Gekido nos da la opción de jugar con uno o dos personajes, pudiendo de esta forma compartir la aventura con un amigo, siguiendo la línea de sus antecesores. Hay que superar nivel tras nivel, luchando contra montones de matones que se empeñan en fastidiarnos. Sin embargo, para darle un poco más de emoción al juego, además de los espectaculares y potentes combos que podemos realizar, también habrá niveles en los que el mismo escenario planteará riesgos a superar, como una inundación de la que tenemos que huir, acabando con los malos que te salen en el camino antes de que te pille el agua. Los gráficos son dinámicos, los modelos bastante conseguidos, consiguiendo gracias a los movimientos independientes de la cámara resultados bastante buenos. El sistema de combate, bastante normal en apariencia, esconde una secuencia de combinaciones al más puro estilo Tekken que hará las delicias de todos los jugadores. La IA de los malos está muy trabajada, teniendo que convertirnos rápidamente en expertos en estos combos para poder ir superando nivel tras nivel, que no es tan fácil como parece. Gekido incluye también una opción de arena, en la que podremos combatir hasta cuatro jugadores a la vez, unos contra otros. Además, a lo largo del juego existen numerosas zonas secretas así como personajes ocultos, añadiendo un poco más de emoción al juego. Para el diseño de los personajes y la estética, Gremlim contactó con uno de los dibujantes de cómics más populares del momento, Joe Madureira, cuyo estilo, muy similar al manga, ha conseguido que los personajes tengan fuerza y vida propia. Pero algo malo tenía que tener el juego, y Gekido sufre algunos fallos típicos a los que ya estamos acostumbrados. El juego va lento cuando aparecen muchos personajes en pantalla, a veces es imposible ver que pasa, ya que hay demasiados elementos en pantalla explotando. Y, claro, llega un momento en el que se hace demasiado repetitivo y cansa, pero eso pasa con todos los juegos de este tipo, ¿no? Aún así, Gekido no desmerece en absoluto y nos encontramos ante el primero de una nueva generación.







Jackie Chan's Stuntmaster

El que parte y reparte ...

Estamos hartos de actores de cartón-piedra, como Steven Seagle, Chuck Norris o Van Damme. Queremos un artista marcial DE VERDAD, y que tenga auténticas cualidades drámaticas. Queremos a Jackie Chan.

Jackie Chan ya había sido protagonista de algún que otro videojuego en los tiempos de la NES. Ahora nos trae un beat'em up cuyo único defecto es que le encontramos es un control poco depurado, pues los movimientos se realizan despacio, y eso hace que la jugabilidad disminuya.

Género: Beat'em up
Compañía: Radical Entertainment



▲ *Jackie hace por fin de las suyas en PlayStation.*

Igualito que las películas

Jackie Chan's StuntMaster refleja a la perfección las películas, hasta en su argumento intrascendente. Los gráficos están inteligentemente realizados, con una espléndida utilización de las texturas. Destacan las fuentes de luz, que varían considerablemente el aspecto del decorado según estén encendidas o apagadas. La utilización del sistema de captura de movimientos, al que el propio actor se ha prestado, garantiza tanta variedad y espectáculo como en el cine. Los combos son sencillísimos de realizar, y los golpes especiales hacen que tengamos que ser hábiles para avanzar, y no limitarnos a cerrar los ojos y pulsar un botón. Si a esto añadimos la búsqueda de unas máscaras rojas, que nos obliga a investigar a fondo cada nivel, concluiremos que Jackie Chan es un beat'em up muy bien realizado y más profundo que la mayoría de los juegos del género. Una pena que los fallos de control reduzcan su jugabilidad, porque si no estaríamos ante un indipensable. Aún así, te garantiza diversión de calidad.



Magical Racing Tour

Viaje por el mundo Disney

Cuando, hace ya diez años, la Super Nintendo vio aparecer el genial Super Mario Kart, nadie podía imaginarse que se estaba creando un nuevo subgénero.



La PSX no para de recibir juegosde karts en los últimos meses, como este Walt Disney World Quest: Magical Racing Tour. Su peculiaridad es que los circuitos están basados atracciones reales de los parques Disney, adaptados para lograr una acertada jugabilidad. Eso sí, no esperéis ver a Mickey o a Donald, por eso de las licencias. El juego lo protagonizan personajes Disney más secundarios, encabezados por los muy asesinables Chip y Chop, protagonistas del modo aventura.

Las mejores atracciones

Este juego sigue los esquemas del género al milímetro: carreras veloces y locas, en las que los potenciadores y trampas hacen que el resultado no se decida hasta el final. El apartado técnico cumple sin alardes, brillando la banda sonora, compuesta por geniales melodías Disney. Donde el juego destaca es en el diseño de circuitos, casi todos ellos espectaculares y muy divertidos, y que recrean a la perfección el ambiente Disney. Este detalle le sitúa por encima de la media del género. Eso sí, el juego sólo acepta dos jugadores, lo que le resta posibilidades. El rey indiscutible del género en PSX sigue siendo Crash Team Racing. La elección entre los demás representantes es difícil, y viene marcada por qué personajes protagonistas te caigan mejor. Nosotros quizá nos quedaríamos con este Magical Racing Tour.



▲ *Las atracciones Disney llevadas a la PSX.*

Street Fighter EX 2 Plus

Género: Beat'em up
Compañía: Arika/Capcom



▲ A las viejas estrellas se unen nuevos héroes... pero no pueden igualar el carisma de los clásicos.

Mamporros con solera

Hace poco os avanzamos la llegada de un nuevo Street Fighter poligonal a nuestras PSX. Arika a trabajado duro para conseguir que nos creamos que este juego es nuevo.

Los luchadores de Street Fighter, los más importantes de la historia del género de lucha, vuelven exactamente igual que siempre. Combates uno contra uno, en 2D, superveloces, con magias espectaculares y una alta jugabilidad. Los gráficos son esta vez poligonales, pero el desarrollo es el de toda la vida (lo que satisfará a los fanáticos de la saga). Este juego te ofrece lo mismo que el anterior SF EX, pero adaptado al paso del tiempo.



▲ Los combos y movimientos son espectaculares, y despliegan buenos efectos.

Lavado de cara

El aspecto gráfico ha mejorado bastante. Los personajes han sido recreados con más polígonos y mejores animaciones. Aunque sigue lejos del monstruo del género, este SF cumple en este aspecto. El elenco de personajes es extenso, y tiene a los protagonistas de la saga, a los del primer EX y alguno que otro nuevo. La jugabilidad viene mejorada por un nuevo sistema de combos más fácil y rapido de realizar. En resumen, lo que tenemos es la esencia del juego anterior adecuadamente remozada. Si eres fan de la saga, te gustará. Si eres fan de la lucha, también, porque lo que nadie puede negar es que los SF son muy divertidos. Pero no esperes que se codee con ese otro juego en el que estás pensando.



Tiger Woods PGA Tour 2000

Casi, casi simulación

EA nos presenta su versión de la PGA 2000 con un juego bien planteado, pero al que un par de defectos le impiden llegar a lo más alto.

El golf y los videojuegos se han llevado bien desde el mítico Loader Board de Spectrum. Desde entonces, la gran duda ha sido siempre si estos juegos deben orientarse hacia la placida simulación o incluir emoción al estilo arcade. EA se decide por un la primera opción, pero se traiciona en el último momento. Nos explicamos: Tiger Woods PGA Tour 2000 logra un acertado sistema de control, con un buen uso del stick analógico y la capacidad de alterar todas las variables de los golpes. Pero se ha incluido la posibilidad de cambiar la trayectoria de la bola una vez está en el aire, algo que está bien para juegos como Mario Golf, que busca diversión directa, pero que no tiene nada que ver con la simulación.



Género: Simulador de golf
Compañía: EA Sports

▲ Tiger Woods da nombre a otro simulador de golf que aporta muy poco nuevo al género.

El tigre bidimensional

El otro pero tiene que ver con los gráficos, verdaderamente pobres. Golfistas en 2D sobre entornos tridimensionales. El resultado es que los deportistas paracen recortados y pegados, sensación a la que ayuda que las animaciones sean muy pobres. Afortunadamente, el que los jugadores sean reales y las infinitas opciones de competición que el juego nos ofrece en cinco campos diferentes, hacen que se le pueda sacar al juego bastante partido.



The Getaway

Género: Velocidad
Compañía: Studio Soho

Al otro lado de la ley

Sony ha comunicado cuales van a ser los primeros títulos europeos para PS2, desarrollados por sus compañías afiliadas. En estas dos páginas, os comentamos los lanzamientos más espectaculares, como este prometedor Getaway.

El año pasado, Driver nos sorprendió a todos. No sólo era un excelente título de carreras, sino que también nos proponía vivir toda una aventura policiaca al más puro estilo de las películas de Steve McQueen. Cuando se prepara la segunda parte para PSX, en PS2 ya le ha salido un competidor. Getaway está siendo realizado por Studio Soho, conocidos por títulos como Porsche Challenge o This is Football. Ahora nos proponen adoptar el papel de un ladrón de bancos reformado, que se ve obligado a volver al crimen cuando un capo de la mafia rapta a su hijo.

Londres dentro de una consola

El proyecto es verdaderamente ambicioso. Nuestro antihéroe podrá recorrer en su coche ni más ni menos que setenta kilometros cuadrados del centro de Londres, recreados en una auténtica ciudad virtual. Reconoceremos las más importantes localizaciones, y los londinenses se lo pasarán bomba cuando conduzcan por delante de su casa. El juego también presume de presentar cincuenta modelos de coches, todos basados en vehículos reales, y de haber creado una ciudad viva, llena de transeúntes que hacen su vida y montones de elementos interactivos. El componente de aventura del juego será bastante alto, y habrá montones de personajes con los que interactuar basados en actores reales. Como veis, los creadores de The Getaway se han propuesto ofrecernos una experiencia nunca vista en juego alguno.



▲ *Conducir por la gran ciudad pero pasando de las normas de tráfico. El sueño de más de uno.*



▲ *The Getaawy promete presentar una calidad gráfica alucinante. En el E3 lo comprobaremos.*

Formula One 2000

F1 en PS2

Psygnosis trajo el primer gran simulador de F1 a la PSX, sorprendiendo a todos con un juego que reflejaba el gigantesco espectáculo de este deporte como ningún otro. Ahora preparan para PS2 la experiencia más parecida a conducir un Formula 1 de verdad.

Género: Velocidad
Compañía: Psygnosis

¿Te imaginas hasta que cotas de realismo puede llegar un juego de F1 en PS2? Psygnosis ya tiene muy avanzado este proyecto y presentará una versión jugable en el E3. F1 2000 cuenta con todos los circuitos, escuderías y pilotos oficiales de la actual temporada, como hacían sus antecesores. Pero el increíble poder de PS2 garantiza una experiencia ultrarrealista. El salto tecnológico ya supone una novedad radical con respecto a los simuladores de PSX, pero Psygnosis prepara toda una serie de nuevas posibilidades.



▲ *PS2 va a llevar la simulación de Formula 1 hasta cotas que no podíamos más que soñar.*

Nueva consola, nuevas opciones

Psygnosis va a sacar todo su jugo a las tarjetas de memoria de 8 Megas de la PS2. Los jugadores podremos salvar los datos de la competición y compararlos con los registros de otros jugadores, o guardar trozos de nuestras carreras y luego verlos en repeticiones de lo más completas. Estas repeticiones podrán manipularse de múltiples maneras, cambiando a nuestro antojo los ángulos de cámara, o pudiendo incluso visualizar dos repeticiones a la vez. Pero lo mejor del juego no podemos contároslo. La sensación de velocidad y la perfección gráfica tendréis que verlas para creerlas. Sueña con el momento de jugar con F1 2000 mientras te conformas con seguir el mundial por TV.

Wipeout Fusion

El mejor futuro posible

Para muchos, Wipeout fue el título que lanzó a la PlayStation. Un extraordinario juego de carreras futuristas que demostraba todo el poder de la, por entonces, nueva consola de Sony. Ahora PS2 se prepara para recibir de nuevo al mito.

En los primeros pasos de la PSX, cuando Sony era una recién llegada al mundo del videojuego y tenía que competir con monstruos de la talla de Sega y Nintendo, una compañía inglesa tuvo mucho que ver en el éxito de la nueva consola. Psynosis, que ya había dado muestras de su talento en el Commodore Amiga con juegos como Shadow of the Beast o Blood Money, puso sus miras en la naciente PSX y produjo buenos títulos desde el principio, como Destruction Derby. Pero con Wipeout sorprendieron al mundo, creando un excepcional juego de velocidad futurista que destaca por su elegancia, jugabilidad, velocidad y excelente aspecto gráfico. PSX demostraba todo su poder, superaba a Saturn y se lo ponía muy difícil a la Nintendo 64.



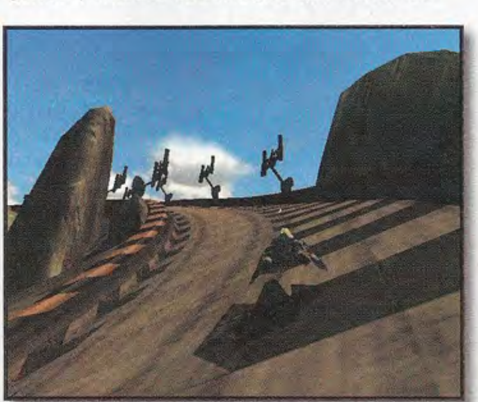
▲ *Wipeout siempre ha sido sinónimo de calidad y en PS2 seguirá demostrando su clase.*

Un paso hacia el futuro

Tras la primera entrega llegaron dos más, la última de las cuales salió hace unos meses y de nuevo llevo a la PSX hasta el cielo con todo un espectáculo de velocidad, capacidad técnica y clase. Pero se basaba a pies juntillas en los esquemas de la serie. Ahora se ha confirmado que Wipeout Fusion va a ser lanzado para PS2, incluso que habrá una versión jugable en el E3. De nuevo, Wipeout puede ser el título que de la medida del increíble poder de PS2. El nuevo hardware no sólo garantiza más velocidad y unos entornos gráficos alucinantes, si no que también llevará a la saga a nuevas frontera jugables.

El siglo XXII ya está aquí

Es el año 2150, y la Federación va a inaugurar la nueva liga Wipeout F9000. Los últimos avances tecnológicos han permitido crear nuevo vehículos aún más veloces y maniobrables. Ahora nuestras naves ya no tendrán siete parámetros modificables, sino ... ¡48! Además, sus capacidades antigravedad se han multiplicado, permitiéndonos correr en ángulos imposibles, o correr boca abajo, como si de Rollcage se tratará. Los nuevos circuitos están diseñados para dar gran libertad de elección al piloto, pues tienen trazados muy libres, con múltiples caminos y atajos para elegir. A veces, preferiremos perder algo de tiempo, con tal de visitar la zona el la que se encuentra el arma o el potenciador que buscamos. Además, Psygnosis ha prometido toneladas de modos de juego, muchos de ellos completamente nuevos. Y todo parece indicar que uno lo grandes atractivos de la saga va a mantenerse: Wipeout Fusion seguirá contando con ese refinado diseño que ha caracterizado toda la serie. De nuevo, vehículos y entornos presentarán ese aire futurista de suprema elegancia y frialdad tecnológica que hacen de Wipeout la saga con más clase de toda la historia de PSX. Puede pareceros exagerado, pero muchos miembros de nuestra redacción tenemos muy claro cual es el juego de PS2 que más esperamos: Wipeout Fusion.

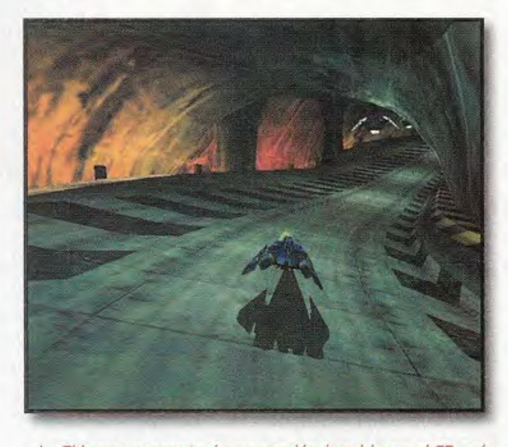


▲ *Aún no conocemos detalles de la banda sonora, pero esperamos la mejor música tecno del momento.*

Género: Velocidad futurista
Compañía: Psygnosis



▲ *Los gráficos son verdaderamente alucinantes, pero la velocidad a la que se mueve todo lo es aún más.*



▲ *El juego presentará una versión jugable en el E3, así que podríamos tenerlo con nosotros a finales del 2000.*



▲ *La estética se mantiene intacta, lo cual nos garantiza que tendrá más clase que Arturo Fernández.*

Syphon Filter 2

3ª y última Parte

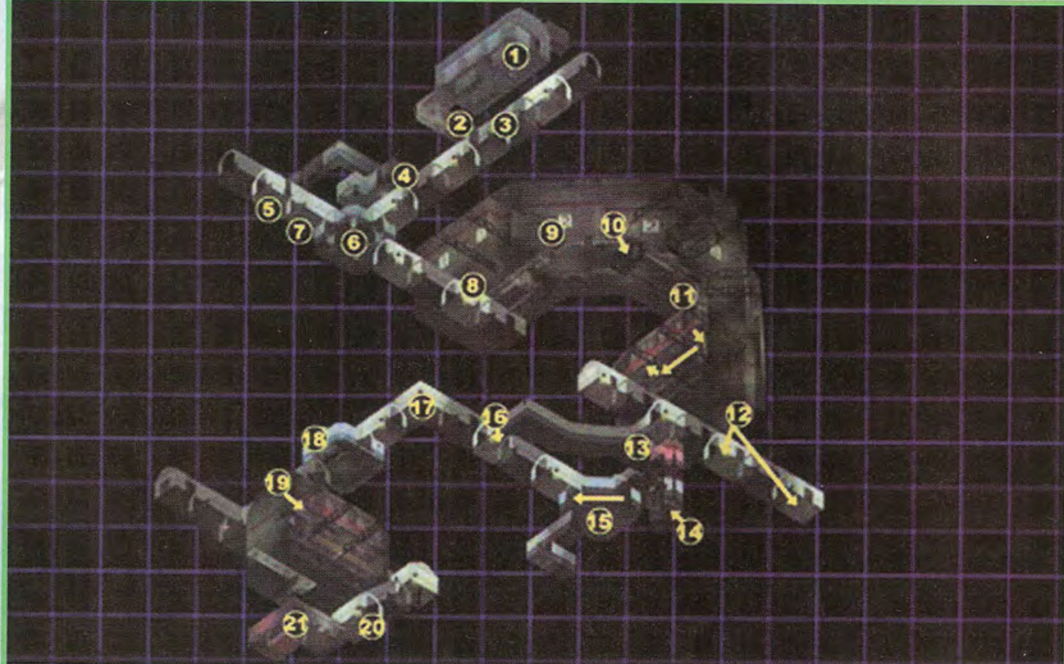
Misión 15

Localización: Siberia, República Rusa. Prisión Aljir. (Introducirse dentro)

Operativo: Lian Xing.

Objetivos de la Misión:
- Desactivar la potencia eléctrica de la Prisión
- Rescatar a Gregorov
- Proteger al Prisionero
- Progeger al 2º Prisionero

Parámetros de la Misión:
- Evita ser detectado
- No mates a ningún prisionero



Esta misión es complicada y un tanto larga. Tendrás que aguzar tu ingenio para superarla.

Ahora resulta que el hombre que tú creías que era Gregorov es un impostor que intentaba encontrar los discos de datos perdidos de Phagan. El auténtico Gregorov ha sido llevado en secreto a Aljjir, un gulag perdido en Siberia usado para encerrar a prisioneros políticos, casi todos mujeres. Solo Gregorov conoce la localización de los discos de datos.
Sin embargo, hay un pequeño problema: Gregorov ha sido condenado a ser electrocutado esta noche de aquí en una hora. Tienes que entrar dentro de la prisión, desactivar la potencia eléctrica antes de la ejecución y escapar con Gregorow en un remolque. Nota: La mayoría de los presos en Aljir son prisioneros políticos. Ayúdales si puedes, pero concéntrate en la misión, y sobre todo, no mates a ningún prisionero.

1. Tienes una hora para encontrar a Gregorov antes de que lo electrocuten. Selecciona el Taser y ten a mano también la ballesta, para más adelante.
2. Sigue el corredor hacia adelante corriendo y cuando gires en la esquina, deslízate detrás del guardia y usa el Taser en él antes de que se largue por el siguiente pasillo.
3. Cuando la guardiana se vaya de la verja, sal disparado corriendo de aquí por el corredor hacia el sur.
4. Entra en la próxima habitación y ve hacia el siguiente pasillo a la derecha.
5. Saldrás dentro de un pasillo muy largo, deslízate detrás del guardia y usa el Taser. Ahora tendrás un nuevo objetivo, Proteger al Prisionero. Vuelve por el camino por el que has venido.
6. Deslízate detrás del guardia que está cerca de la columna y usa el Taser, y rápidamente dirígete hacia la pared que está cerca de la guardiana. Cuando ella pase, usa el Taser de nuevo.
7. Habla con el prisionero liberado y sigue por el corredor del este.









Lian tendrá que actuar sin ser vista para poder salvar de la electrocución a Gregorov y sacarle de la prisión con vida.

8. Deténte justo antes de la siguiente puerta a la izquierda y espera a que aparezca el guardia. Mientras se arrodilla, dale una buena ración de voltios con el Taser.
9. Entra en el bloque prisión y detente en la siguiente esquina de la derecha.
10. Observa el patrón de patrulla que tienen los dos guardias. Puedes usar la ballesta en el guardia que está detrás de la puerta cerrada pero no es necesario si haces lo siguiente.
11. Tan pronto como el guardia que está en tu lado se aleje caminando, corre detrás de él y empieza a arrastrarte mientras giras para dar la vuelta. Deslízate dentro del bloque de celdas abierto que está a la derecha cerca de la puerta cerrada y del puente a la izquierda. El guardia que está a tu lado se alejará caminando, pero volverá en breve. Cuando entre dentro del bloque de celdas en el que estás tú, puedes colocarte detrás de la puerta preparado para usar el Taser cuando mire hacia la pared del fondo. Observa al guardia que está en el puente y dirígete hacia el este cuando se vuelva de espaldas.
12. Detente en la próxima esquina cuando oigas las voces de los guardias. Asómate un poco y espera a que dos de los cuatro guardias se vayan. Entonces espera a que los dos que quedan se agrupen y ocupen sus posiciones. Deslízate por el borde de la vía rota y cuélgate del borde para pasar por delante de los dos guardias sin que te vean. Sube cerca de la siguiente vía y sal de esta zona.
13 Objetivo añadido: Proteger al 2º Prisionero. Deslízate detrás de los guardias (masculinos y femeninos, no hagas distinciones de ningún tipo) y usa el Taser a discrección. Checkpoint.
14. Vuelve por el camino por el que viniste y ve por el corredor de la izquierda.
15. Cuando llegues al final, perderás el control del personaje y dos guardias llegaran en el ascensor del este. De repente estás milagrosamente en el corredor que está a la izquierda observando a los dos mismos guardias alejarse andando hasta meterse por un corredor. No les persigas ni llames su atención. Dirígete al ascensor y baja hasta el nivel inferior.
Cuando llegues al nivel inferior, camina a lo largo de la pared norte y observa cerca de la esquina a tiempo de ver a dos guardias acercándose. El ascensor ha vuelto al piso de arriba, así que déjate caer dentro del jueco del ascensor. Después salta y agárrate a la pared del hueco que no tiene tracción. Usa el botón L1 para observar al guardia como se acercan y luego se van.
16. Cuando el guardia se junte con el segundo en la siguiente habitación, pasa entre ambos sin ser detectado siguiendo tu camino hacia el próximo corredor. Si te deslizas con sigilo entre ellos no volverán nunca la vista y no te verán.
17. Encontrarás un tipo que es duro. Deslízate con cuidado detrás de él y usa el Taser, pero no vayas por el corredor que él estaba mirando o andarás en círculos.
18. Checkpoint. En la próxima esquina hay un checkpoint, corre hacia la verja y escóndete a la derecha de esta. Cuando la verja se abra y pase el guardia, deslízate detrás de él hacia la derecha.
19. Checkpoint. Deslízate detrás de la mesa de control y usa el Taser con la guardiana. Ahora activa los interruptores del medio y de la derecha. El interruptor de la derecha abrirá la siguiente verja haciendo que venga otro guardia. Ve hacia la verja y escóndete detrás de ella, cuando entre el guardia síguele y cuando se pare cerca de la mesa de control, usa el Taser. Entra en el siguiente pasillo.
20. En la próxima puerta a la izquierda, colócate detrás de la puerta y gira hasta mirar a la pared. Esto te permitirá mover la cámara pero no a tu personaje dentro de la vista de los enemigos. Observa y espera hasta que el guardia de la siguiente habitación se aleje de la puerta para entrar dentro y usar el Taser con él.
21. Rápidamente corre y deslízate cerca del hombre al final del siguiente pasillo y usa el Taser con él. Has detenido la ejecución.
22. Entra en la siguiente habitación y ve hacia la zona del ordenador. Verás una secuencia cinemática y la misión terminará.

Misión 16

Localización: Siberia, República Rusa. Prisión Aljir (Escape)

Operativo: Lian Xing.

Objetivos de la Misión:
- Encontrar a Gregorov
- Alcanzar el punto de escape.
- Incapacitar a los prisioneros hostiles.

Parámetros de la Misión:
- Proteger a Gregorov.
- No matar a ningún prisionero.

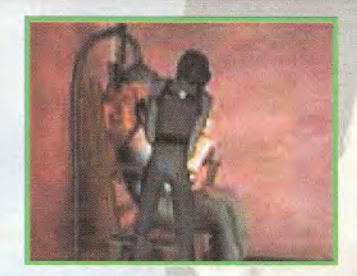
Al desactivar la potencia eléctrica has detenido la ejecución, pero esto ha causado otro efecto no previsto. Antes de que la prisión pueda activar la energía de emergencia, varios parrillas de los bloques de celdas de alta seguridad han quedado sin potencia. Como resultado, se han organizado varios disturbios. Tienes que sacar a Gregorov de allí. El plan es llegar a la parte alta del muro este y saltar al río. Hay un tanque de aire esperando abajo. Si encuentras prisioneros armados, no les mates, incapacítales con todos los medios que sean necesarios.

1. Tan pronto como comience el nivel, y digo rápido, presiona y mantén pulsada la X para arrodillarte. Hay cuatro guardias disparandote y uno está arrastrándose cerca para entrar en tu zona. Permanece arrodillado, gírate y presiona el botón L1 para apuntar y dispara dos veces con tu .45 al guardia que se arrastra. Muévete para coger su escopeta y quedate agachado cerca de la pared trasera. Desde esta zona puedes maniobrar alrededor y acabar con el resto de los guardias con disparos en la cabeza. Coge su munición y entra en el corredor.
2. Dirígete hacia los bloques de celdas y después de aproximarte vuelve y escóndete detrás de la pared del pasillo. Esto hará que aparezcan los guardias que estaban escondidos. Dispara al que atraviesa el camino a tu nivel y después vuelve hacia el corredor y agáchate para acabar con el guardia del nivel superior, encima del último guardia.
Ahora, asómate por la siguiente esquina y acaba con el último guardia que está en este lado de los bloques de celdas.
Finalmente asómate y dispara al guardia que está



Conseguir escapar de la prisión, después de la revuelta organizada por los presos no va a ser nada fácil, ya verás.





La prisión es un caos, lleno de reclusos armados y de guardias poco amistosos. No te duermas o acabarás acribillado a balazos.

asomándose por el corredor por el que has venido.

3. Escóndete detrás de la esquina justo antes de las escaleras y dispara al guardia de la puerta, asómate y mira abajo para disparar al tipo que está en la base de las escaleras. Desde ahí, usa el mismo truco para acabar con los dos guardias que están en la parte baja de las siguientes escaleras. Si no acabas con el tipo de la derecha, selecciona la recortada y acaba con ellos segun bajes las escaleras de un solo disparo. Dirígete hacia el sur una vez que hayas llegado a la planta de abajo y después vuelve a la primera escalera. El tipo del final del corredor se mostrará sin problemas. Asómate y disparale cuando vuelva a asomarse.
4. Golpea en la puerta roja y dispara a los dos francotiradores en el techo y ve hacia las escaleras. A la mitad de ir subiendo, varios guardias te dispararán con recortadas. Devuelveles el fuego con tu propia recortada.
5. Cuando veas al guardia cubriéndose en la esquina te estarás acercando a tu primer checkpoint. Camina dentro de la siguiente habitación con los guardias muertos en el suelo (a estos no los has matado tú). Checkpoint. Después de hablar con Gabe y el control de Lian vuelve a ser tuyo, gira rápidamente y corre hacia la esquina del corredor anterior para buscar protección, también puedes cubrirte en la columna de la derecha. Dispara a los dos guardias asomándote y apuntando a sus cabezas.
6. Checkpoint. Cuando entres en la habitaión con Gregorov detrás del cristal, tendrás otro checkpoint. Después de la secuencia cinemática, haz al momento otro giro rápido, usa el botón L1 para apuntar y dispara con la recortada para acabar con el tipo que está detrás de tí. Presiona de nuevo el L1 para girar y dispara a otro de los guardias que ha entrado por el otro sitio para disparar a Gregorov. Finalmente, dispara al último guardia en la habitaión. Ahora tienes que proteger a Gregorov, limpiando las zonas continuas para que él pueda continuar.
7. Limpia la habitación de los tres guardias y Gregorov se moverá. Ten cuidado en el siguiente pasillo, hay un guardia bien armado y con protección.
8. Checkpoint. Cerca del próximo pasillo veras a tres prisioneros ejecutados y detrás de ellos, dos guardias con mala leche. Acaba con ellos y escucharás algunas palabras de Gabe, dirígete hacia el siguiente checkpoint. Antes de abrir la puerta roja, ve hacia el final del corredor y coge el Chaleco Antibalas que está cerca de la verja en llamas en el suelo.
9. Entra en la zona de los bloques de celdas pasando por la puerta roja y rápidamente gírate y habla con Gregorov, él tiene una granada de humo. Cuando la lance, síguele todo el camino hacia la puerta cerrada. No necesitas arrastrarte o rodar por el suelo para evitar a los francotiradores, ellos no te verán cuando corras a través del humo. Dispara al cerrojo en la puerta de seguridad pero no entres todavía.
10. Sigue el corredor de los bloques de celdas mientras Gregorov atraviesa la verja de seguridad. Cuando llegues a un punto donde escuches a alguien susurrando, dirígete hacia el tipo que está ardiendo. Si te acercas mucho, te quemarás junto a él. Dispara detras del tipo al guardia que está al final del corredor. Sé rápido, tiene un pistola de gas lacrimógeno. Cógelo y únete a Gregorov en la siguiente zona atravesando la verja de seguridad.
11. Dos hostiles y zumbadas prisioneras dispararán a dos guardias que están en tu nivel y te dispararán a tí si les das oportunidad. Usa el gas lacrimógeno con ellas y ve hacia la habitación que está abajo. Objetivo conseguido.
12. Después de matar a los cuatro guardias de esta zona, vuelve y habla con Gregorov en la habitación previa con la mujer no tan hostil. Lian le dará un arma.
13. Tu primer encuentro, con Gregorov armado, es en el corredor siguiendo la zona roja de los bloques de celdas. Un guardia, demasiado fácil. Puedes acabar con él de un solo disparo de la recortada antes de que te dispare. Los siguiente ataques vendrán en parejas. Aunque no tendrás problemas con tu recortada para acabar con ellos, Gregorov te echará una mano.
14. En este punto, cera de la última esquina, Gregorow gritará "Detrás de nosotros". Gírate y acaba con otro par de guardias que vienen detrás. Después, vuelve a girarte y sigue la dirección por la que ibas.
15. Checkpoint. Golpea en la puerta roja que mira hacia afuera. Asegúrate de tener suficiente munición. Corre como el viento atravesando la zona, disparando todo el rato, pero concéntrate en correr. Hay unos cuantos guardias pero no hay razón para matarlos a todos, solo corre.
16. Los dos guardias en el suelo son los únicos de los que te tienes que preocupar, ya que pueden disparar a Gregorov. Dispárales desde cerca con la recortada y listo.
17. Corre dentro del ascensor y pulsa el interruptor, incluso si no ves a Gregorov contigo. Mágicamente aparecerá contigo cuando llegues a la planta de arriba.
18. Corre en frente de Gregorov en la parte de arriba, ocupándote solo de disparar a los guardias que están en tu nivel y mirando hacia tí. Usa la recortada.
19. Alcanza el final de la pared y la misión terminará.

Misión 17

Localización: Nueva York, USA. Laboratorio BioGenéticos de la Agencia.

Operativo: Gabe Logan

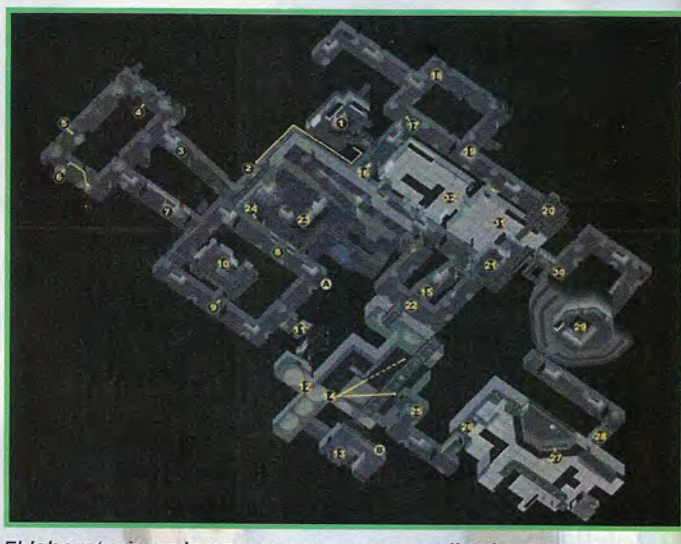
Objetivos de la Misión:
- Penetrar dentro de la red de seguridad.
- Recuperar Equipo.
- Encontrar acreditación.
- Instalar Teléfono Móvil.
- Sintetizar vacuna.

Parámetros de la misión:
No hagas sonar ninguna alarma.

Los discos de datos de Phagan te han proporcionado un chip con el que regatear y usar contra la Agencia, y habéis llegado a un acuerdo: Los ficheros a cambio de la vacuna para Lian. No obstante, Stevens lleva un doble juego y te traicionará. Ahora te encuentras tu solo atrapado en los Laboratorios BioGenéticos de la Agencia en Nueva York, escondido 100

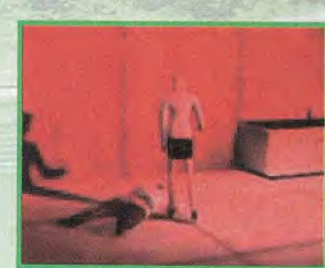
metros debajo de un distrito pobre del bajo East Side. La traición de Stevens formaba parte de tu plan, desde aquí podrás acceder a su complejo de alta seguridad, donde seguramente podrás sintetizar una vacuna. Disfrazado como un trabajador del laboratorio y con un pase de seguridad de nivel bajo, esto te ayudará a echar un vistazo por la zona, pero ten cuidado, Si te acercas mucho al personal del laboratorio o a cualquier cámara de seguridad, serás reconocido.

1. La única dirección que puedes seguir, sin ser detenido por los guardias o las cámaras, es dentro del sector A3. Haz 2 giros a la derecha y tan pronto como salgas de la habitación estarás allí. Verás una pequeña película de un trabajador del laboratorio yendo a por una bolsa para tu cadáver.
2. Cuando pases a este guardia mira dentro de la venta del laboratorio, camina despacio. Gira a la derecha y sigue al trabajador del laboratorio subiendo la rampa, pero no muy de cerca.
3. Detente en la parte de arriba de la rampa y espera a que el trabajador y los guardias pasen, dirigiéndose a la izquierda siguiendo por el corredor. Haz tu movimiento. Corre dentro del pasillo que está mirando al norte.
4. Colócate contra la pared izquierda y espera en la esquina donde están colocadas las cajas de embalaje junto a la pared. Espera a que pasen los guardias y continua hacia abajo por el pasillo.
5. Espera detrás de la doble fila de cajas en el siguiente pasillo. Este el punto desde donde gira el guardia que patrulla. Sigue detrás de él cuando se mueva.
6. Colócate detrás de las cajas que están cerca de la esquina donde se parará el guardia y cuando se mueva alrededor de ellas, pasa por delante de él entrando en la zona que está a la izquierda.
7. Checkpoint. En el siguiente corredor, espera a que pase el guardia y gira a la derecha para entrar por la puerta A1.
8. Deslízate pasando al guardia y coge el cuchillo. Puedes volver atrás si quieres y matar al guardia con el cuchillo para coger su G-18, pero recuerda que todavía tienes que ser silencioso y el arma hace demasiado ruido aquí.
9. Entra en la siguiente puerta A1 y después por la pequeña puerta del norte que está en el otro lado, cuando no haya moros en la costa.
10. Checkpoint. Objetivo Añadido: Red de Seguridad. Accede al ordenador que hay en esta habitación y podrás ver un mapa en el menú de opciones. Tu nuevo objetivo es encontrar una nueva tarjeta para tener más accesos en el Laboratorio. Es hora de coger tu equipo. Vuelve por el corredor y entra por la puerta en la que no pudiste entrar antes de haber accedido al ordenador.
11. Después de la descontaminación, sigue hacia el próximo pasillo y usa el cuchillo con el guardia cuando este te de la espalda en la zona despejada. Coge su K3G4. Este arma atraviesa los Chalecos Antibalas como si fueran mantequilla.
12. Entra en la habitación que está en el sureste, ignorando a los prisioneros por ahora. Entra en la siguiente habitación y cárgate a los trabajadores del laboratorio. Si viven alertarán a otros de tu presencia. Tu equipo está en los armarios de esta habitación, cuando los cogas conseguirás un checkpoint.
13. Usa tu rifle de francotirador para acabar con los dos guardias (niveles inferior y superior) en la zona de la prisión. Checkpoint: Cuando dispares al guardia de las celdas irás automáticamente a hablar con Ramírez, que estaba cautivo. Gabe le cuenta que aguanten hasta que Chance -que está también en algun lugar del laboratorio- venga para llevárselo. Con tu equipo llevas una cámara de lucha.
14. Vuelve escaleras arriba y sal de la zona de la prisión metiéndote por la puerta norte. Entra en el corredor central. Usa la cámara y presiona el Triángulo para activar la señal. Mira al norte, luego al oeste y deja atrás el laboratorio al que no puedes entrar todavía.
15. En la intersección que viste al principio, gira a la derecha y métete dentro de la sección A4 que está al norte.
16. Checkpoint. Antes de la siguiente intersección encontrarás un checkpoint. Gira a la izquierda apuntando al oeste después al norte hacia el próximo corredor. Evita que te vea el guardia que está en el corredor de la izquierda y sigue caminando hacia la próxima esquina.
17. Observa como el guardia de este pasillo realiza su patrulla, cuando se vuelva dándote la espalda, mátale con el cuchillo o pegale un tiro en la cabeza con la 9mm con silenciador. Después sigue hacia el próximo pasillo y la siguiente cámara.
18. Desactiva la cámara y asómate en la esquina para disparar al guardia que está en el pasillo. Dispara a la cabeza con el silenciador.
19. Checkpoint. Al final del pasillo, dispara a la rejilla y entra en el conducto de ventilación.
20. Checkpoint. Objetivo cumplido: Sal de la ventilación dentro de la sala del ordenador. Habla con Gershon y tendrás el checkpoint. Ahora siguele

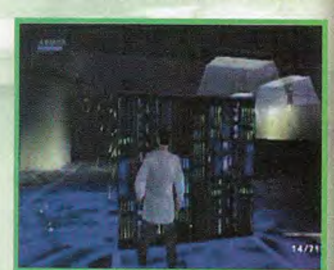


El laboratorio es largo pero no muy complicado. A estas alturas..









Aquí no todos son lo que aparentan ser. No te fíes de nadie y seguirás vivo. Ten cuidado de no atraer demasiado la atención y procura no armar mucho ruido si tienes que deshacerte de algún enemigo. El Taser en estos casos será la selección perfecta.



hacia el laboratorio y prepara la 9mm.

21. Cuando un trabajador del laboratorio grite y corra por el corredor hacia la izquierda, tienes que detenerle o alertará a alguien (o Gershon se irá). Tan pronto como le veas, usa el L1 para apuntar la 9mm a su cabeza y acaba con él antes de que vaya muy lejos.
22. Instalar el teléfono móvil: Cuando Gershon se quede en las escaleras, ve detrás de la mesa de control y presiona el Triángulo cuando el texto "Data Uplink" aparezca en la esquina de la mesa. Tan pronto como la conexión esté hecha, aparecerán un montón de guardias y de francotiradores.
23. Corre y rueda a la torre del ordenador más cercana y quédate detrás de ella. Es el lugar más seguro para evitar que te vuelen en pedazos. Asómate en ambas direcciones y acaba con todos los guardias desde aquí apuntando a la cabeza con el L1. Cuando acabes con el francotirador que está en el nivel superior cerca de la puerta por la que has entrado, el guardia de abajo irá a por tí, asi que prepárate. Cuando hayas eliminado al último de los guardias conseguirás un checkpoint.
24. Vuelve a la zona de la prisión donde Ramirez sigue esperando, pero no hables con él, atraviesa la puerta que antes era inaccesible en la segunda planta. Entra en la puerta B1 y después al laboratorio.
25. Aquí, dispara rápidamente a todo el mundo que esté a la vista excepto a Chance que está detrás de las barras. Ten cuidado y que no te vea el tío que está en la habitación de cristales en la segunda planta. Usa la HK-5 con silenciador o la 9mm para hacer el trabajo.
26. Checkpoint. Sube por la rampa de la parte trasera de la habitación y pulsa el interruptor en el cristal para gasear al tío que está dentro de la habitación. Gabe sacará a Chance de su celda y le ordenará que saque a Ramirez de aquí y que se reuna con él en el helicóptero.
27. Entra por la puerta que está en la parte de arriba de la rampa cerca de la sala gaseada. Dispara al guardia en la cabeza con la 9mm.
28. Checkpoint. Al final del pasillo verás a Aramov en un consultorio. Salta hacia abajo y dispara en la cabeza al trabajador del laboratorio.
29. Dispara y entra por el conducto de ventilación al final del corredor B3.
30. Dispara a la rejilla del conducto al final de tu pequeño viaje de ventilación. Dispara al del laboratorio en la cabeza y baja dentro de la habitación.
31. Entra en la próxima habitación del oeste y quitale la vacuna a Aramov. Misión completa.

Misión 18

Localización: Nueva York, Usa. Laboratorios BioGenéticos de la Agencia.

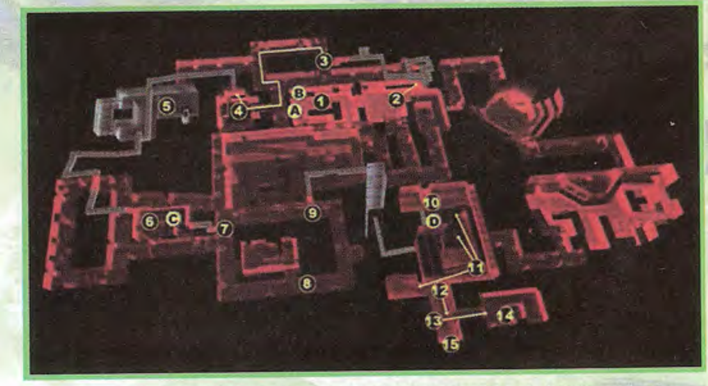
Operativo: Gabe Logan.

Objetivos de la Misión.
Escapar de los Laboratorios.

Parámetros de la Misión:
Ninguno.

Ya tienes la vacuna de Lian, pero todo el complejo ha sido puesto en alerta. Estás atrapado en el laboratorio de Biosíntesis, y te has deshecho de tu disfraz, ya que no te ayudaba mucho. Solo tienes un objetivo: ¡Salír de aquí! Tienes que alcanzar el nivel de la calle y reunirte con Teresa, que te está esperando en el punto de evacuación con un helicóptero. Stevens ha avisado a un esquadrón de defensa de emergencia. Estas tropas de seguridad están armados de pies a cabeza, además de llevar protección en todo el cuerpo, así que hasta que encuentres una manera de matarles, cuando les veas, corre.

1. Vale, no gastes munición en los tipos de la Agencia, van cubiertos hasta en las orejas, no hay manera de que tus armas penetren su blindaje, ni siquiera las granadas. Para deshacerte del tipo que entra corriendo en la habitación al principio, dispara a uno de los contenedores de productos químicos en la mesa cercana. Le hará sangrar por todos lados. Sin embargo, el resto no son tan fáciles de eliminar. Hay un Chaleco Antibalas y una HK-5 con silenciador en dos cajas distintas en la habitación.
2. Entra en la siguiente habitación, dispara a la rejilla de la ventilación y entra en los conductos de nuevo. Más o menos, de esto va a ir este nivel.
3. En el corredor, corre hacia el norte, toma tres veces el camino de la izquierda y dos veces después el de la derecha.
4. Esto te llevará a la habitación donde empezaste la misión del Laboratorio. Dispara a la rejilla y entra en la ventilación desde la mesa del ordenador. Sigue este conducto hasta el final.
5. Checkpoint. El conducto te llevará a la morque donde viste el cuerpo de Girdeux. Dispara a la rejilla de ventilación de esta habitación, salta y métete otra vez por el conducto. Siguelo hasta el final.
6. Desde aquí llegarás a una pequeña habitación similar a una en la que recogiste tu equipo en la misión anterior. Coge la Comprobación de Armas (Weapon Cache) del mismo armario y dispara a la rejilla de ventilación del rincón. Trepa dentro y sigue el conducto hasta el siguiente corredor.
7. En el corredor verás a dos guardias armados y con blindaje, selecciona la M-79 y barrelos. Apunta al más lejano para ahorrar una granada. Realmente, no he sido demasiado honesto al decirte que las granadas no les matan, pero son granadas especiales.
8. Sigue el corredor y usa tu arma de nuevo en el siguiente Agente que bloquea la puerta. Entra en el siguiente corredor y acaba con el tipo que esta al final del corredor con la M-79.
9. Dispara a la rejilla de ventilación (no con tus granadas) que está en la mitad de la pared de la derecha en el corredor y sigue por ese conducto para salir de esta zona. Para saltar al otro lado, solo coloca a Gabe hacia arriba y pulsa hacia adelante para alcanzar la mitad del conducto del otro lado.
10. Checkpoint. Encontrarás a Ramirez muerto fuera de su celda... ¿Chance o Fate? Coge la munición de la M-79 de la caja que está fuera de su celda (¿Quién lo habrá puesto ahi?). Ve dentro de la celda, elige la M-79 y apunta hacia la rampa que está en el lado opuesto de la habitación. Cuando el Agente llegue corriendo, acaba con él.
11. Sube por la rampa y arriba, dispara a los 2 tipos que están en la misma habitación en este nivel superior y también al tipo que está en la habitación del ascensor hacia el oeste. Sigue usando la M-79, ya que es la única arma con el que puedes matarles.
12. Corre hacia el lado oeste de la habitación cerca de la sala del ascensor, gira a la izquierda y acaba con el soldado de la siguiente puerta.
13. Métete por el pequeño pasillo y ve hacia la siguiente habitación con el botón L1 pulsado y



Vas a sufrir para poder lograr escapar con vida del laboratorio.






Equípate con todas las armas que vayas encontrando en tu camino y asegúra el camino para poder escapar sin problemas.

preparado para disparar tan pronto como el último Agente aparezca dentro de nuestro campo de visión. Necesitas echarte para atrás para evitar que te alcance tu propia explosión. Entra en la habitación cuando se apague el fuego.

14. Activa el ordenador para hacer que el ascensor funcione, gírate y acaba con el último tipo.
15. Sal de la habitación hacia la izquierda y acércate a las puertas dobles, donde está el ascensor. Misión completa.

Misión 19

Localización: Nueva York, Usa. Distrito de los Barrios Bajos.

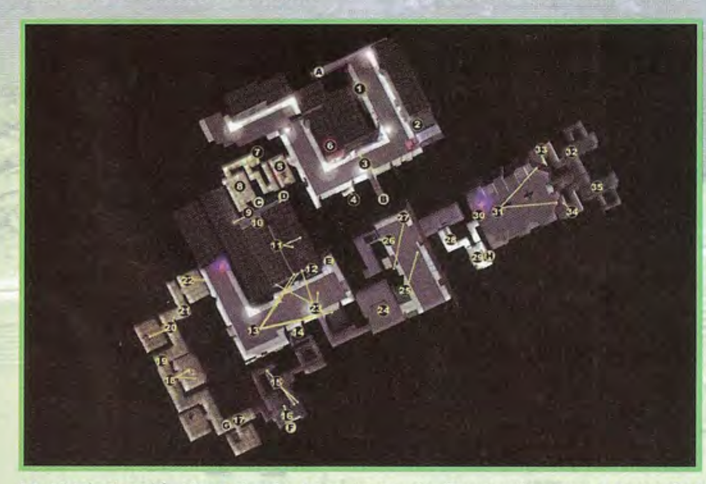
Operativo: Gabe Logan.

Objetivos de la Misión:
- Eliminar a dos francotiradores.
- Activar el sistema de rociado para llegar sin problemas a la entrada principal.
- Reunirte con Teresa en el helicóptero.

Parámetros de la Misión: No matar a ningún agente S.W.A.T.

Te encuentras ahora en las calles de la ciudad. Teresa te está esperando con un helicóptero preparado para evacuarte, en el tejado de un parking, media milla desde tu posición actual. Llega hasta el helicóptero y llegarás vivo a casa.
El Departamento de Policía de Nueva York ha tenido noticias del tiroteo que has tenido con los los tipos de la Agencia, así que han enviado unos cuantos equipos de S.W.A.T.S a la zona. Ellos creen que eres un terrorista buscado responsable del ataque a D.C. y te dispararán nada más verte. Evita contacto con ellos si es posible, y ayúdales si es necesario.

1. Cuando acabe la conversación con Teresa y tengas el control de Gabe, prepárate para matar al Agente que corre hacia tí desde el otro lado de la esquina. Puedes correr a la derecha cerca de las escaleras y esconderte si necesitas elegir otro arma, por ejemplo. Si necesitas un Chaleco Antibalas, hay uno cerca de la esquina desde donde viene corriendo el Agente.
2. Si tienes el Taser, funcionará muy bien en esta zona. Mata al francotirador del tejado del edificio que está en la calle cerca del camión.
3. Cuando llegues a la esquina de la calle, verás a un Agente en una puerta a la derecha, otro francotirador en el tejado a la izquierda y otro tipo en en la base de las escaleras al fondo de la calle a la izquierda. Asegúrate de coger la G-18 del callejón, aquí es cuando atacará el francotirador del tejado. Usa el Taser.
4. Asómate a la esquina para eliminar al tipo que está en las escaleras, su blindaje no aguantará el Taser.
5. Dispara a la cerradura de la casa de empeños (Pawn Shop) y entra. Cuando entres, dos tipos correrán hacia tí desde la habitación de atrás y comenzarán a disparar.
6. Hay un tipo con un lanzagranadas en lo alto del edificio de enfrente, el cual empezará a lanzar regalitos cuando entres en la casa de empeños, así que no salgas de momento a la calle.
7. Ten cuidado, cerca de la esquina en el corredor hay un Agente esperando pacientemente, es fácil de ver, pero te disparará por la espalda si te das la vuelta y te vas.
8. Checkpoint. En la siguiente habitación encontrarás un checkpoint cuando cogas la M-16 de la esquina.
9. Asómate a la puerta y ve hacia el oeste atravesando la ventana, hay un francotirador en la ventana esperando a que salgas del edificio. Dispárale en la cabeza y sigue hacia el callejón.
10. Coge el Chaleco Antibalas del fondo del callejón cerca del barril de petróleo ardiendo. Trepa por las escaleras de incendios para llegar al tejado de la derecha y dispara al Agente que está bajando de otro edificio más alto a la izquierda. Checkpoint. Usa la unidad de calefacción para trepar al siguiente tejado y escóndete detrás del muro que está frente a tí.
11. Hay un Agente en el tejado hacia el este y otro en tu nivel que correrá cerca del muro detrás del cual te escondes. Asómate a la esquina y acaba con él y luego con el que está en el otro tejado.
12. Trepa por la pequeña pared del tejado cerca de la calle y déjate caer en el toldo del hotel que hay debajo (Clean Rooms Low Rates). Oirás a un hombre corriendo y chillando abajo. Déjate caer hasta la calle y coge el Chaleco Antibalas que está cerca de la esquina o déjalo para más tarde -tendrás que volver por aquí después.
13. Cuando llegues a la próxima calle, aparecerán varios Agentes en la zona que acabas de dejar. Puedes eliminarles ahora o dejarlo para luego. Hay tres agentes en los Tejados y uno cerca del callejón al norte, si tienes el Taser (Air Taser) puedes eliminarles sin problemas.
14. Baja las escaleras que están cerca del callejón



La ciudad está plagada de Agentes y de francotiradores armados




Aquí todos son enemigos, así que lo mejor que puedes hacer es disparar primero y preguntar después, vivirás más tiempo.



del norte y entra dentro de la zona en llamas. Sigue los pasillos de alrededor mientras esquivas el fuego. Cuando dejes la habitación con el gran bloque marrón en el centro entrarás en otra pequeña habitación con dos posibles direcciones a tomar. Hay tres Agentes en esas dos direcciones. Puedes usar el Taser o retroceder a habitaciones anteriores cuando les veas, asomarte y volarles la cabeza.

15. Cuando llegues a las escaleras camino de la rampa, puedes llamar a Teresa, la cual te dará un nuevo objetivo: activar el sistema de rociado para despejar el camino hasta la habitación principal. Desde la habitación en ruinas, sigue hasta el nivel inferior. Empuja el interruptor del Sistema de Control del Rociado y gírate para esperar a dos agentes que llegarán corriendo bajando de la rampa. Acaba con ellos y vuelve al nivel superior subiendo esa rampa. Esquiva el agujero del suelo por el que bajaste antes abajo y ve hacia el corredor.
17. Un francotirador saldrá corriendo de una habitación en llamas al pasillo en el que estas y dejará un Chaleco Antibalas y munición para el rifle de francotirador. Cógelo y sigue hacia el siguiente pasillo.
18. En el exterior de la siguiente habitación a la izquierda, dispara dentro de la habitación y acaba con el Agente que estaba detrás de la mesa volcada y con otro que está en la esquina trasera de la habitación. Entra en la habitación, quedate al lado de la mesa, y gira hasta que puedas ir hacia la habitación de arriba colándote a través del agujero.
19. Checkpoint. Cuando te acerques a la puerta de la habitación del nivel superior, obtendrás un checkpoint. Fuera, en el corredor, hay un S.W.A.T. llamando para pedir cobertura. No le mates, aunque no tendrás tiempo para pensarlo, ya que desde el corredor 2 tipos vendrán corriendo a por tí y acabarán con el S.W.A.T. por su cuenta. Corre dentro de la habitación anterior y espera a que uno de los Agentes corra dentro a por tí. Se parará cerca del agujero en el suelo, dispárale y caerá por el agujero. Asómate a la puerta y dispara al otro, arrojandole granadas. Otro sistema que funciona también para eliminar a los Agentes es, desde el corredor donde esta el S.W.A.T. Apunta por encima de la cabeza del S.W.A.T. arrodillado y dispara un arma automática que dispare ráfagas cuando las cabezas de los Agentes asomen al fondo.
20. Dispara al Agente que está detrás de la mesa volcada en la siguiente habitación y no entres todavía. Espera a que el segundo tipo salga fuera de ella y acaba con él.
21. Otro Agente vendrá hacia tí cuando te acerques al siguiente pasillo. Elimínale.
22. La habitación del Francotirador. Asómate a la puerta y echa un vistazo dentro desde el corredor y pégale un tiro en la cabeza al francotirador. Salta a través de la ventana en esta habitación y saldrás de nuevo a la calle.
23. Vuelve a la zona del Hotel cerca del callejón norte y ataca a los tres Agentes que hay aquí (si los mataste antes, mejor). Uno está en el tejado, otro en el motel de nuevo y el tercero en la calle. Coge el Chaleco Antibalas que hay cerca de la esquina del callejón si no lo hiciste antes.
24. Checkpoint. Entra en el callejón norte, mata al Agente y rueda bajo la valla. Teresa te dará un nuevo objetivo: Rescatar a los S.W.A.T.S.
25. Mientras caminas hacia la calle, un S.W.A.T. intentará arrestarte y te disparará. Cúbrete pero observa como una furgoneta negra le atropella. 2 Agentes vendrán corriendo de la calle cercana y te atacarán. Sigue a cubierto y acaba con el que está cerca de la escalera de incendios. El Taser no funcionará.
26. Cerca de la esquina por donde vino la furgoneta, hay otro Agente, asómate a la esquina y dispárale a la cabeza.
27. Escóndete detrás de la furgoneta y apunta a través del patio pero hacia el tejado para acabar con el último Agente de esta zona.
28. Por alguna razón, el Agente que está en el siguiente edificio no te disparará si no estás en la calle a plena vista. Acaba con él y entra en el edificio.
29. Antes de salir del edificio, coge la G-18 que está detrás de la mesa en la habitación de atrás.
30. Ve hacia el S.W..A.T. que está detrás del coche patrulla.
31. Checkpoint. Después de hablar con el S.W.A.T. recibirás un checkpoint. Inmediatamente empieza a disparar al francotirador que está en la ventana a tu izqueirda y después al otro al que está disparando el S.W.A.T. Despues de eso, te encontrarás en el edificio siendo disparado por el S.W.A.T. al que has salvado.
32. Checkpoint. Aléjate del S.W.A.T. y ve hacia las escaleras, dispara al tipo que está arriba. Ve dentro de la primera habitación que veas.
33. Dispara al segundo francotirador que está escondido detrás del muro. Apunta a la cabeza, si no está aquí, es que le mataste antes cuando estabas cubriendo al S.W.A.T.
34. Dispara al Agente que está en las escaleras y la misión acabará con el intento fallido de Stevens de acabar con Teresa.

Misión 20

Localización: Nueva York, Usa. Distrito de los Barrios Bajos (Alcantarillas)

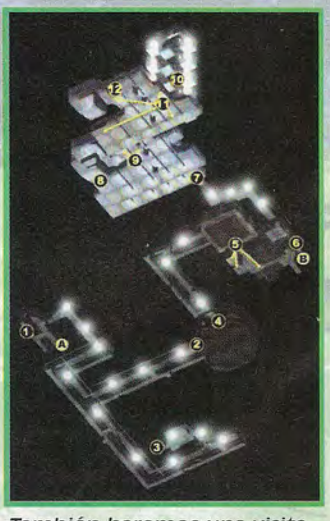
Operativo: Gabe Logan.

Objetivos de la Misión:
- Eliminar a Stevens
- Escapar en el helicóptero con Teresa.

Parámetros de la Misión: Proteger a Teresa.

Teresa te ha salvado de una emboscada preparada por Stevens el cual había detonado una serie de cargas controladas de C4 bajo el edificio en el que estabas. El suelo se derrumbó y has caído a las alcantarillas que pasan bajo el edificio. Tienes que atravesar las alcantarillas para alcanzar el helicóptero. Sigue a Teresa y mantenla con vida.

1. Al caer a las alcantarillas te has quedado sin armas, por lo que Teresa te dará una 45. Síguela a través de las aguas residuales e intenta conseguir reservar la munición para los enemigos que aparezcan en tu camino. Y asegúrate de coger la munición de los enemigos con los que acabes. Hay un chaleco antibalas en una caja en la esquina si lo necesitas luego. Pero mejor que lo cogas luego, al volver.
2. Checkpoint. Necesitas encontrar una válvula de drenaje para atravesar la zona de agua residuales. Vuelve a la zona de la que has venido pero cuando empieces a acercarte al este, permanece hacia el este en la esquina y después ve hacia el norte a la habitación que está al lado izquierdo del canal de aguas residuales. Dispara a los dos guardias que hay dentro asomándote primero en la esquina.
3. Checkpoint. Activa el Control de Drenaje de las aguas residuales en la parte trasera de la habitación. Gírate y desde detrás de la pared, dispara al Agente



También haremos una visita rápida por las Alcantarillas.





Para acabar con los malos, nada mejor que apuntar a la cabeza.

que entre antes de que pueda arrojar granadas dentro de la habitación. Vuelve con Teresa.

4. Checkpoint. Dejate caer a la pasarela dentro de la zona en la que había aguas residuales y sigue por la pasarela de la derecha del primer corredor de la izquierda. Ve hacia adelante y métete por el segundo giro a la derecha.
5. Mira dentro de la sala de control y mata a los dos guardias y al otro que está al norte.
6. Checkpoint. Coge el Chaleco Antibalas si lo necesitas y sigue hacia el norte y salta al tubo de arriba. Ve hacia el oeste y detente al poco de empezar a ir por ese camino para disparar al Agente que aparecerá de los niveles de abajo. Teresa te ayudará.
7. Nivel B. Checkpoint. En el garaje con Teresa, Stevens y sus hombres quieren tener un buen tiroteo estilo oeste. Para empezar, acaba con el tipo que está detrás de la furgoneta disparando a la furgoneta mientras él está detrás. Esto hará que el tipo vuele por los aires, pero no tienes que moverte, lo que te haría vulnerable. Mira hacia la pared de la derecha y dispara altipo que está en esa zona y después corre hacia la pared cercana a la furgoneta. Cuando lo hagas, el tipo que está detrás de la pared irá en la dirección del último tipo al que has matado cerca de la rampa. Mátale y ve hacia el siguiente nivel, por la rampa.
8. Level 1. En la parte de arriba de la segunda rampa, corre dentro del parking del garaje hacia el lado opuesto o cúbrete para evitar que la furgoneta te atropelle. La furgoneta golpeará la pared de la derecha, y si estás lo suficientemente cerca como para tener una buena visión de esto, seguramente morirás en la explosión.
9. Detente cerca de donde está Teresa y usa el modo de apuntar manual para disparar al francotirador que corre hacia ella desde donde está la furgoneta negra detrás de ella. Mátale y acercate a ella para nuevas ordenes. Siguiendo la petición de Teresa, ve hacia la puerta donde ella arrojó la granada de humo. Dispara a todos los Agentes que veas según corran buscando aire. Coge todos los lanzagranadas que tengan los tipos y sube por las escaleras. Checkpoint.
10. En el camino por las escaleras, usa un arma automática para los guardias que estén solos y después selecciona la M-79 para eliminarlos cuando vengan de 2 en 2.
11. Level 4. Cuando llegues a este nivel verás a un tipo corriendo dentras de una furgoneta en marcha, dispárale con la M-79 o apunta a la furgoneta desde una distancia segura (¿recuerdas lo de la explosión?). La furgoneta de la esquina es un lugar oculto para el Agente cuando corra detrás de la pared. Puedes dispararle a su pie desde el otro lado y con eso bastará para que muera. Otros dos tipos aparecerán desde el nivel superior. Uno se quedará cerca de la rampa mientras que el francotirador correrá hacia la puerta por la que viniste. Acaba con ambos y Teresa aparecerá con Stevens.
12. Cuando tengas la oportunidad, no muestres piedad, mata a Stevens. Si no lo haces, cogerá su arma y tratará de matarte. En el tejado te encontrarás con Chance, el cual matará a Teresa.

Misión 21

Localización: Nueva York: Parking Garaje Sykes. (Batalla final con Chance)

Operativo: Gabe Logan.

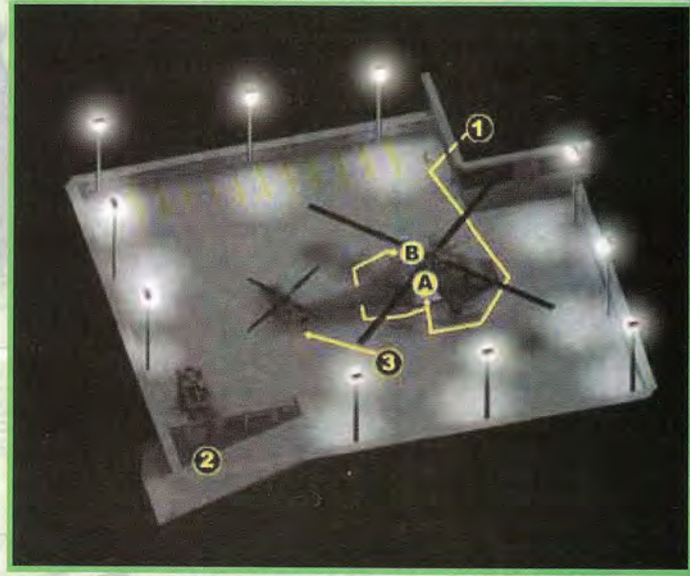
Objetivos de la Misión:
Eliminar a Chance.

Parámetros de la Misión:
No dañar el helicóptero.

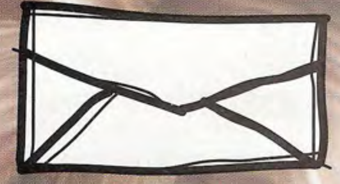
Teresa ha muerto... asesinada por Chance, el cual secretamente ha sido durante todo este tiempo un operativo de la Agencia. Lleva protección por todas partes, (tiene una armadura de Kevlar diseñada para soportar grandes impactos) ni las granadas pueden acabar con él. Pero solo tienes un objetivo: acabar con él.
No importa que no puedas matarle con ninguna de tus armas. Si tienes un arma, dispararle lo único que hará será retrasarle y evitar que nos dispare. No dispares al helicóptero bajo ningún concepto. La manera de acabar con Chance está en la secuencia cinemática que verás antes de asumir el control de Gabe. La cámara pasa entre las helices de la parte de atrás del helicóptero que es donde Chance acabará, en las hélices.
Hay una manera para asegurarse de que se aproxime a las hélices, todo lo que necesitas es un arma poderosa que le haga retroceder con el impacto. Este arma solo se encuentra en una caja dentro del helicóptero. Los siguientes pasos te ayudarán a acabar con Chance.

1. Dispara a Chance para evitar que te dispare en las escaleras. Corre alejándote de la puerta de la derecha y dirígete hacia la parte delantera del helicóptero. Rodéalo y ve por el otro lado y rápidamente coge el Chaleco Antibalas, si necesitas protección ante los ataques de Chance. Lo siguiente, rueda bajo el viento de cola del helicóptero, cuidando de no acercarte a las hélices y coge el UAS-12 de la caja que está en el helicóptero y después vuelve a rodar por abajo y corre hacia la rampa que baja y recupera un poco el aliento.
2. Selecciona el UAS-12 y prepárate para correr hacia el helicóptero cuando los ataques de Chance sean más lentos. Chance estará entre ti y las hélices del helicóptero o en algún lugar cercano a estas.
3. Colócate de tal manera que las hélices del helicóptero, Chance (en el medio) y tu,e steís en una perfecta línea de tiro. Solo tienes 12 disparos, así que cuéntalos según dispares y no los dispares todos muy deprisa. Con cada disparo (puedes usar el L1 para apuntar automáticamente) Chance retrocederá acercándose cada vez más a las hélices, hasta que finalmente estas le pillen y le maten instantáneamente.

¡Felicidades! Has terminado el juego. Graba la partida y ahora todas las misiones estarán abiertas para que juegues cualquiera de ellas cuando quieras.



La solución para acabar de una vez con el malo maloso.



Escríbenos

Nuevo Club

Hola Amigos de PlayTop: Me llamo Alex y he formado un club sobre videojuegos (sobre todo Final Fantasy y Resident Evil), manga, música, etc.. Tenemos una revista, carnet y concursos. Todo aquel que quiera ser socio que escriba a:

Discover Club
Alex España Arenas
C/ Plutón 10 11207
Algeciras (Cádiz)

También quería pediros los ataques especiales de Cloud en Ehrgeiz. Muchas gracias y ya sabéis, amigos lectores, ¡escribidme, por favor!

Hola Alex, hace poco hablábamos en la redacción de los pocos clubs que se hacían ahora sobre videojuegos, nos alegra un montón que te hayas lanzado con uno, te deseamos toda la suerte del mundo y animamos a todos los lectores a que te escriban. En cuanto a los golpes especiales de Cloud Strife, aquí te damos algunos, aprovéchalos. Y gracias por el dibujo.

Ataques Especiales de Cloud Strife:
Hard Breaker: X, X, X
Clim Slash: D-Pad + R1 + cuadrado
Sephiroth Combo Incomplete: Cuadrado + X, cuadrado, cuadrado, cuadrado



Dibujo original de Alex España Arenas

Mail Top

¡Hola Colegas de PlayTop! Soy Mateo, tengo 15 años y quisiera felicitaros por vuestra revista, no es que sea la mejor (es una de las mejores) pero sí la más barata. Tengo unas preguntas y críticas y me gustaría que las publicárais:

1. ¿Por qué nadie trae a España ningún juego basado en alguna serie Anime o Manga? Que somos unos cuantos a los que nos gusta el Manga, ¿eh?

2. ¿Van a sacar Kessen en PAL cuando lo traigan a Europa o no?

3. Final Fantasy VII era mucho mejor que Final Fantasy VIII.

4. Si alguien os pide recomendación sobre un juego de rol, decidle que juegue a Grandia, el mejor al que he jugado (de momento y aunque esté en inglés).

5. Vagran Story es mejor que Final Fantasy. Os lo puedo asegurar.

6. Las sagas de FF solo tienen fama porque las ha hecho Square, pero muchos juegos la superan, el mismo Grandia la supera en diversión y jugabilidad.

Mateo
Olesa de Montserrat (BARCELONA)

Hola Mateo, gracias por usar el email y hacernos llegar tus críticas y sugerencias.Pasamos a las respuestas:

1. La simple razón es la comercialidad. Juegos basados en series exitosas o películas manga como Dragon Ball (existen 2 juegos distintos que hemos visto en España), Ghost in The Shell o el más reciente Vampire Hunter D son claros ejemplos de que el fenómeno manga sólo interesa si es popular dentro y fuera de nuestras fronteras. Estamos contigo Mateo.

2. Es de suponer que cuando PS2 llegue a España, todos los juegos serán lanzados en sistema PAL, ya que en Europa es el sistema que se usa. No te preocupes por eso.

3. Para gustos, colores.

4. Coincidimos contigo, Grandia es uno de los mejores RPG que hemos visto hasta ahora.

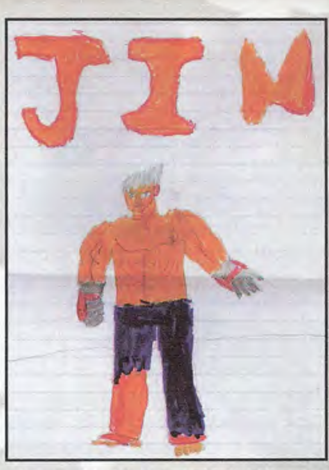
5. De nuevo los gustos, habrá gente que opine igual que tú, y otros que no. A nosotros nos gustan los dos (aquí somos muchos).

6. Es posible, pero tienes que tener en cuenta que la publicidad hace mucho. Lo que es innegable es que los Final Fantasy son grandes superproducciones, algo así como el Titanic de los videojuegos. Pueden gustar o no, pero técnicamente son impresionantes. El tama de la jugabilidad ya es más discutible.

Hola Amigos de PlayTop: Me llamo Antonio Jesús, me gustaría que añadiéseis más páginas a la revista, y también que publicárais la guía o trucos del juego Tenchu y Snowboard, y pediros consejo de los juegos APE SCAPE y TARZAN. Hasta luego.

Antonio Jesús Gil Corrales
Cañada San Urbano (ALMERÍA)

Hola Antonio, gracias por escribirnos y por tus sugerencias. Se está estudiando ampliar el número de páginas en 16 más sin aumentar de precio, claro. El proyecto seguramente cobrará vida en Mayo o Junio, todo tras vuestra insistente petición de que aumentemos el grosor de la revista. En base a esa ampliación de páginas, es posible que también se publiquen guías de juegos antiguos, para los que no hayan podido acabarlos por una razón u otra. Y en cuanto a Ape Scape o Tarzán, te diré que Tarzán es más sencillo en su planteamiento pero es muy entretenido y fiel a la película, mientras que uno de los fallos que le veo a Ape Scape es que solo puedes jugar con este juego si tienes un mando Dual Shock (sí, sí, parece increible que pueda haber gente a estas alturas que no tenga un Dual Shock, pero es bastante normal y por otro lado, tampoco pasa nada), ya que este juego está hecho específicamente para Dual Shock. Desde PlayTop te recomendamos Tarzán, tengas el mando o no. Y gracias por el dibujo.



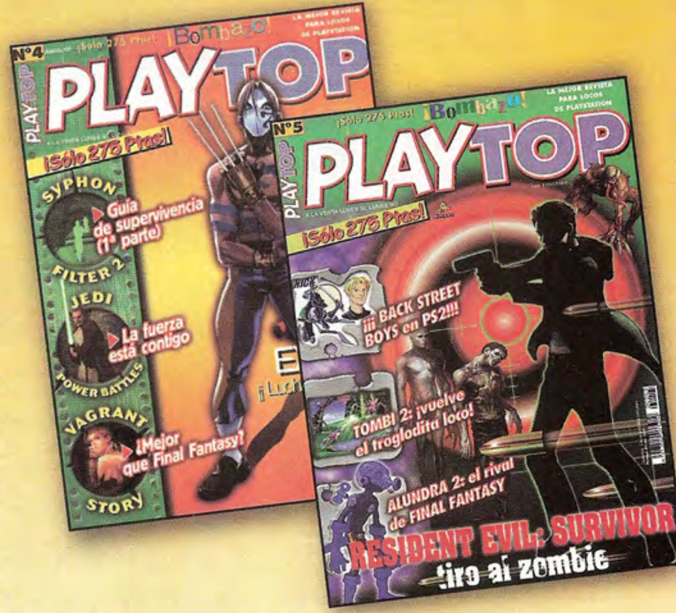
Dibujo original de Antonio Jesús Gil Corrales

Podéis escribirnos para mandarnos dibujos, críticas, sugerencias, recetas de cocina, lo que van a echar en la tele, en fin, todo lo que nos queráis contar. También nos podéis mandar fotos vuestras, las cuales iremos publicando junto a vuestras cartas para que todo el mundo consolero os conozca. ¡Animo!

PLAYTOP
C/ Orense 32
Piso 10, puerta 3
28020 Madrid

Y si eres un cibernauta, mándanos un e-mail a:
playtop@wanadoo.es

Club PLAYTOP



Playtop se hace para tí, amigo lector y compañero de juegos, por lo que tu opinión es la que verdaderamente cuenta. Por ese motivo queremos que colabores con nosotros a través del **Club Playtop.**

Para participar en la selección de miembros del Club, basta con que rellenes la encuesta que adjuntamos a continuación (puedes fotocopiar la página o escribir los resultados en una hoja de papel) y nos la mandes a la siguiente dirección:

CLUB PLAYTOP
C/ Orense 32, 10 3ª
28020 Madrid

o a la siguiente dirección de correo electrónico:

playtop@wanadoo.es

Si resultas seleccionado, recibirás cada mes en tu casa un ejemplar gratuito de Playtop acompañado de otra encuesta más específica sobre el contenido y la presentación de la revista.

Contamos contigo para que entre todos podamos hacer una revista mejor, así que venga, a rellenar la encuesta.

¡Manos a la obra!

---

1. ¿Con qué frecuencia sueles comprar las siguientes revistas de videojuegos?

	Todos los meses	Cada 2-3 meses	Cada 4-5 meses	Con menos frecuencia	Ninguna
Hobby Consolas	☐	☐	☐	☐	☐
Juegos y Cía.	☐	☐	☐	☐	☐
Planet Station	☐	☐	☐	☐	☐
Play Mania	☐	☐	☐	☐	☐
PlayStation Magazine	☐	☐	☐	☐	☐
PlayTop	☐	☐	☐	☐	☐
Screenfun	☐	☐	☐	☐	☐
Super Juegos	☐	☐	☐	☐	☐
Top Juegos	☐	☐	☐	☐	☐
Otras:	☐	☐	☐	☐	☐

¿Cuál/es? ....

No compro revistas de videojuegos ☐

2. Puntúa del 1 al 10 las secciones de la revista:

- Solo para tus ojos ☐
- Tests Psx ☐
- La Puerta Trasera ☐
- El Curioso ☐
- El Tramposo Platinum ☐
- Japan Previews ☐
- Tests Ps2 ☐
- Correo del lector ☐
- El Tramposo ☐

3. ¿Añadirías alguna sección? Cuál y por qué

....

4. ¿Quitarías alguna sección? Cuál y por qué

....

5. Para que una revista me atraiga..

☐ Tiene que tener una portada llamativa y buenas imágenes en su interior.

☐ Tiene que tener tías buenas en la portada y buenas imágenes en su interior.

☐ Tiene que tener imágenes de los últimos juegos en portada y noticias interesantes.

Otra: ....

6. ¿Cúantas horas dedicas a la semana para jugar con tu consola?

- 2 a 4 horas ☐
- 6 a 8 horas ☐
- 4 a 6 horas ☐
- Más de 8 horas ☐

DATOS PERSONALES (Toda la información es confidencial)

Nombre y apellidos ....

Edad ....

Dirección ....

Población ....

Provincia ....

Código Postal ....

El curioso

Diosas Virtuales

Aunque muchos la han considerado un icono machista (y no sin cierta razón), Lara ha significado la emancipación de las heroínas del videojuego, que desde entonces son tan frecuentes como los chicos en los papeles protagonistas. Por eso, han sido muchas las compañías de software que han presentado heroínas explosivas. Vamos a dar un repaso a las que más se acercan a la grandeza de Lara.

Claire Redfield

(RE 2): La guapísima hermana de Chris -uno de los protagonistas del primer RE- rivaliza en encanto y gracilidad con nuestra querida Larita. Bien es cierto que en cuanto al atuendo poco tiene que hacer ante nuestra arqueóloga favorita, pero tampoco podréis negar el carisma y la fuerza que tiene este personaje, siendo además una de las precursoras en lo que se refiere al protagonismo femenino en los videojuegos.

Las competidoras de Lara Croft

Tomb Raider revolucionó el mundo de los videojuegos. No sólo por ser la primera aventura 3D de la historia, sino porque elevó al Olimpo a un personaje destinado a arrebatar a tipos como Mario o Sonic el honor de ser la imagen representativa de los videojuegos en occidente.

Danger Girl

Como te informamos en el número anterior, el comic creado por Jeffrey Scott Campbell va a dar pronto el salto a la PSX, con un juego que nos recuerda en muchos aspectos a los de Lara. Una aventura 3D con ingredientes de exploración, pero en la que la acción jugará un papel más importante. El look de la protagonista se parece al de la propia Lara, pero, en vez de dedicarse a la arqueología, Danger Girl es una agente secreta.





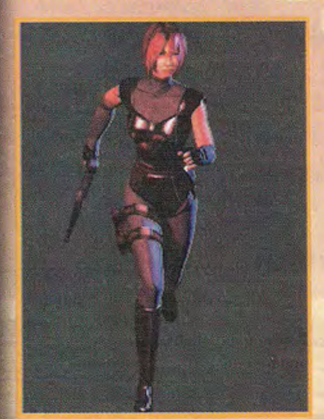
Joanna Dark

(Perfect Dark): Por fin Nintendo se ha decidido a crear una fémina de armas tomar. Joanna vive sus aventuras en el año 2020. Es un agente especial que se verá envuelta en las oscuras maquinaciones de una corporación llamada Datadyne, y acabará descubriendo que no estamos solos en el universo...

El juego es un shooter subjetivo que los usuarios de N64 esperan como agua de mayo. Está siendo realizado por los creadores de Goldeneye, y, si tiene tanta calidad como éste, Joanna dará mucho que hablar.

Regina

(Dino Crisis): Capcom repitió protagonista femenina tras el éxito RE2. Regina debía enfrentarse a toda una panda de dinosaurios desbocados, incluido un T-Rex de reluciente dentadura y aliento refrescante. El éxito de su aventura ha asegurado el retorno de Regina en PS2.



Jill Valentine

(RE 3): La protagonista de RE 3 (¿o ése era Némesis?) ha sufrido cambios importantes con respecto a su aparición en la primera entrega. No nos equivocaremos si decimos que el cambio de atuendo -del típico uniforme de los S.T.A.R.S a la minifalda ceñida y top que se marca en la tercera parte- está muy relacionado con la tendencia actual en el mundo de los videojuegos de la que venimos hablando a lo largo de todo el artículo.

El Juicio Final

Tras la protesta-aclaración que publicamos hace un mes, en el este número regresan el cielo, el purgatorio y el infierno, para que podáis enviarnos -por carta o e-mail- vuestra opinión sobre todo aquello que rodea el "mundillo" de nuestra querida PSX. ¡Ánimo y adelante!

El Cielo

LA NUEVA HORNADA DE JUEGOS DE PISTOLA. Si hace unos números nos quejábamos de la cantidad de centímetros de polvo y telarañas que sepultaban nuestras pistolas, en la actualidad podemos empezar a frotarnos las manos. Nuestras súplicas han sido escuchadas. Tras RE Survivor -notable juego de Capcom que, como ya sabéis, combina la temática y ambientación de todos los RE con la acción que destilan inexorablemente los juegos de pistola- llegará, dentro de poco, un nuevo Time Crisis, con el que podremos seguir practicando el noble deporte de darle al gatillo. ¡Qué siga la fiesta!

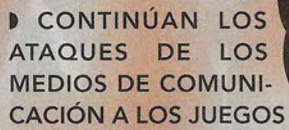
El purgatorio

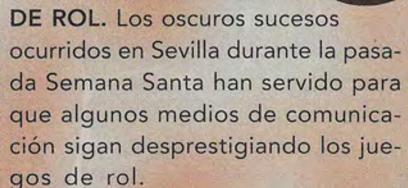


BILL GATES, INTERESADO EN SQUARE. Tras el anuncio por parte de Microsoft de lanzar al mercado su propia consola de videojuegos -conocida como X-Box-, parece que Bill Gates quiere entrar por la puerta grande en este "mundillo", ya que corre el rumor de que pretende comprar una parte de Square, una de las compañías de videojuegos más importantes de Japón y responsable de títulos de la talla de FF. Naturalmente, esto es sólo un rumor y Microsoft lo niega todo pero, si fuera verdad ¿seguirían apareciendo títulos de esta compañía en una consola de Sony?



El Infierno





CONTINÚAN LOS ATAQUES DE LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN A LOS JUEGOS DE ROL. Los oscuros sucesos ocurridos en Sevilla durante la pasada Semana Santa han servido para que algunos medios de comunicación sigan desprestigiando los juegos de rol.

No está muy claro qué fue lo que causó las avalanchas de gente -la policía sigue investigando-, pero ciertos medios de comunicación no han perdido la oportunidad de desacreditar, de nuevo injustamente, el mundo del rol, pese a que nada está aún probado. Una vez más debemos lamentar la actitud de los medios ante un hobby que no tiene nada de violento.



Mondo Play

Nuestros preferidos

Desde luego, los usuarios de PSX no nos podemos quejar. Cada mes hay nuevos títulos que dan vidilla a nuestra lista de novedades. Así que, desde la redacción de PlayTop os recomendamos lo siguientes juegos.

1. *Syphon Filter 2*
2. *Alundra 2*
3. *Fear Effect*
4. *F1 2000*
5. *Resident Evil 3*
6. *Gran Turismo 2*
7. *Theme Park World*
8. *Gekido*
9. *Street Fighter EX 2 Plus*
10. *RE Survivor*

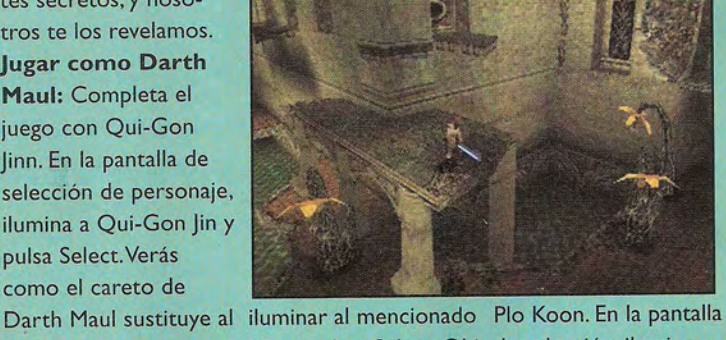
Nuestros clásicos

En esta ocasión tampoco hay ningún nuevo título que destrone a nuestros diez "elegidos". Y es que estos diez titulazos deben estar en cualquier "juegoteca" que se precie...

1. *Metal Gear Solid*
2. *Resident Evil 2*
3. *Final Fantasy VIII*
4. *Gran Turismo 2*
5. *Resident Evil 3*
6. *Final Fantasy VII*
7. *Tekken 3*
8. *Syphon Filter 2*
9. *Tomb Raider IV: The Last Revelation*
10. *Silent Hill*

Jedi Power Battles

Este juego tiene bastantes secretos, y nosotros te los revelamos.



Jugar como Darth Maul: Completa el juego con Qui-Gon Jinn. En la pantalla de selección de personaje, ilumina a Qui-Gon Jin y pulsa Select. Verás como el careto de Darth Maul sustituye al de Qui.

Jugar como la reina Amidala: Has de acabarte el juego con Obi-Wan , ir a la pantalla de selección de personaje, iluminar al mencionado Jedi y pulsar Select. Obi se verá sustituido por la bella princesa.

Jugar como el Capitán Panaka: Completa el juego con Plo Koon. En la pantalla de selección, ilumina a este personaje, pulsa Select y aparecerá Panaka, que dispone de una pistola laser para atacar.

Urban Chaos

Lo mejor de este juego es su protagonista, D´arci. Te damos un par de trucos para facilitarla el camino.

Cheat Mode: Mientras juegos, mantén apretados Triángulo + Círculo + Cuadrado + X, y pulsa Derecha. Rellenarás tu energía y conseguirás todas las armas.



Seleccionar Nivel: En la pantalla de nueva partida, pulsa L1 + R1 + Select + Start. Ahora podrás acceder a todas las áreas del mapa.

ISS Pro Evolution

Este es el que muchos consideran el mejor juego de fútbol de la historia de PSX. Te revelamos sus secretos

Jugar con la antigua selección de Japón: Completa el modo Olympics con Japón

Nueva Competición: Completa todas las copas normales del juego

Equipos extra: Completa todas las copas y ligas del juego en el nivel de dificultad Hard. Así podrás jugar con estos nuevos equipos: European All Star, World All Start, Classic European All Start y Classic World All Start.

Estadio extra: Gana la Copa Konami en cualquier dificultad y podrás jugar en el Estadio Clubhouse en cualquier nivel de dificultad.

Tony Hawk's Pro Skater



Si eres el afortunado poseedor de uno de los grandes juegos de PSX, estos trucos te vendrán muy bien.

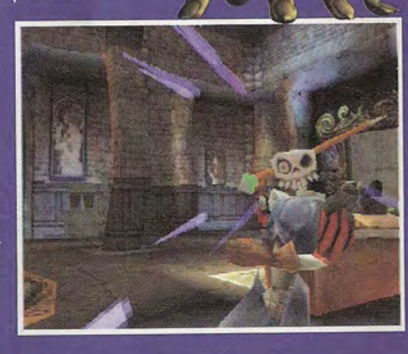
Cheat Mode: Pausa el juego, entonces mantén pulsado L1 y pulsa Círculo, Derecha, Arriba, Abajo, Círculo, Derecha, Arriba, Cuadrado, Triángulo. Si lo has hecho correctamente, vas a encontrarte un montón de opciones desbloquedas...

Seleccionar Nivel: Pausa el juego, mantén presionado L1, y entonces Triángulo, Derecha, Arriba, Cuadrado, Triángulo, Izquierda, Arriba, Cuadrado, Triángulo.



Medievil 2

Sólo un truco para las nuevas aventuras de Sir Daniel, pero tan bueno que no vas a necesitar ningún otro. Para activar el Cheat Mode, haz lo siguiente en medio de cualquier partida: mantén pulsado L2 y pulsa Izquierda, Arriba, Cuadrado, Triángulo, Derecha, Círculo, Arriba, Cuadrado y accederás a un menú en el que podrás conseguir energía infinita, todas las armas, dinero infinito y elegir el nivel.



Toy Story 2

Vamos a enseñarte como jugar el nivel que quieras en esta aventura juguetil: en la pantalla de opciones, pulsa Derecha, Izquierda, Círculo, Triángulo, Triángulo. Eso sí, aún deberás buscar los Tokens Pizza.



No podemos olvidar que aún existen muchos juegos "antiguos" que seguimos sin poder acabar por no disponer de trucos. ¡Eso se acabó! Aquí teneís trucos para todos vuestros juegos Platinum.

Soul Reaver

Una de las mejores y más terroríficas aventuras 3D de nuestra PSX. Con estos trucos dejará de tener secretos para ti. Introduce cualquiera de las siguinetes secuencias de botones con el juego pausado a la vez que mantienes pulsado L1 o R1.

Más energía: Izquierda, Círculo, Arriba, Arriba, Abajo.

Energía mágica al máximo: Triángulo, Derecha, Abajo, Derecha, Arriba, Triángulo, Izquierda.

Todos los poderes: Abajo, Arriba, derecha, derecha, círculo, Arriba, Arriba, Abajo.

Rayos de energía: Izquierda, Derecha, Círculo, Izquierda, Derecha, Izquierda.

Grabado de Fuerza: Abajo, Izquierda, Triángulo, Abajo, Arriba

Grabado de Fuego: Arriba, Arriba, Derecha, Arriba, Triángulo, L2, Derecha.

Grabado de Sonido: Derecha, Derecha, Abajo, Círculo, Arriba, Arriba, Abajo.

Grabado de Piedra: Abajo, Círculo, Arriba, Izquierda, Abajo, Derecha, Derecha.

Grabado de Luz: Izquierda, Círculo, Izquierda, Derecha, Derecha, Arriba, Arriba, Izquierda.

Grabado de Agua: Abajo, Círculo, Arriba, Abajo, Derecha.



DarkStalkers 3

Como jugar de manera muy especial en un de los mejores juegos de lucha de Capcom.

Jugar con Marionette: En la pantalla de selección de personaje, ilumina la interrogación y pulsa SELECT siete veces. Entonces, pulsa cualquier otro botón. A partir de ahora, te medirás al personaje que tú mismo manejas.

Jugar con Shadow: De nuevo en la pantalla de selección de personaje, ilumina la interrogación y pulsa SELECT cinco veces. Presiona cualquier botón. Cuando elijas un personaje, verás que la sombra envuelve su cuerpo. La sombra tomará posesión de cada enemigo que derrotes, de manera que en cada combate manejarás un luchador diferente.



Command and Conquer: Red Alert



Todo un clásico de la estrategia que se merece unos passwords:

Occidentales:

Nivel 6: YOMBQNU3T
Nivel 7: PJJFR3I2K
Nivel 8: EY8HQKMH4
Nivel 9: PN4DV7E2T
Nivel 10: LXJSSBWY8
Nivel 11: ME1C12TUF
Nivel 12: DIYQPZ8ZA
Nivel 13: 15EYWGZRY

Orientales:

Nivel 5: RU4LJMAKV
Nivel 6: ESNOMM3MB
Nivel 7: YPURNXD8R
Nivel 8: 294EHMN2R
Nivel 9: UDR26RE3W
Nivel 10: LSQ8CZQWR
Nivel 11: GPNQ24G70
Nivel 12: XN3PXHT3Y

Driver

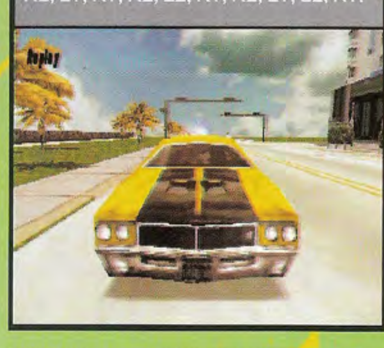
Códigos para uno de los grandes juegos de coches de PSX

Invencibilidad: En el menú principal presiona rápidamente L2, L2, R2, R2, L2, R2, L2, L1, R2, R1, L2, L1, L1.

Coches en miniatura: en el menú principal, presiona rápidamente R1, R2, R1, R2, L1, L2, R1, R2, L1, R1, L2, L2, L2.

Sin Policía: en el menú principal, presiona rápidamente L1, L2, R1, R1, R1, R1, L2, L2, R1, R1, L1, L1, R2.

Ver Créditos: en el menú principal, presiona rápidamente L1, L2, R1, R2, L1, R1, R2, L2, R1, R2, L1, L2, R1.



Hércules

Esta aventura Disney era verdaderamente divertida, y con esto password puedes recorrerla entera:

Hero's Gauntlet: Hydra/Medusa/Escudo/Medusa

Centaur's Forest: Centauro/Cabeza de Hercules/Minotauro/Arquero.

Big Olive: Centauro/Escudo/Hydra/Cabeza de Hercules

Hydra Canyon: Escudo/Yelmo/ Escudo/Soldado

Medusa's Lair: Arquero/Pegaso/ Arquero/Centauro

Cyclops Aftacks: Yelmo/Pegaso/ Cabeza de Hercules/Arquero

Titan Flight: Soldado/Escudo/Escudo/Rayo

Passageways of eternal Toment: Medusa/Soldado/Centauro/Pegaso

Vortex Of Souls: Soldado/Rayo/ Soldado/Centauro.

Megaman Legends

Si este juego te ha parecido demasiado fácil, hay una forma de jugarlo con mayor dificultad: acabaté el juego y, cuando acaben los títulos de crédito, vuelve a la pantalla de presentación, selecciona la palabra NORMAL y pulsa X. Ahora verás como ya no es tan sencillo.



PLAYTOP
nº7
estará en
los kioskos
el lunes
26 de
JUNIO

¡Hasta
el 26
de Junio!

TEKKEN TAG TOURNAMENT
PLAYTOP